576,-Ft

VI. évfolyam 7-8. szám, 1995. július - augusztus

576 KByte

Számítástechnikai magazin

Mellékletünkben DOOM2 térképek és TIPPÖZÖN minden géptípusra

Dredd!

képregény, film és végül: játék! judge dredd ismét világhódító úton

Pool!

a valóság és a képzelet közti mezsgyét alig érzékelhetővé szűkíti a virtual pool

Dupla élvezet!

kalandorok figyuzzatok! sem a prisoner of ice sem a flight of the amazon queen nem lesz könnyű préda

NYÁRI ÖSSZEVONT SZÁM

ismertetők: virocop, flight unlimited, player manager 2, picture perfect golf

leírások: the civil war, sensible golf, jagged alliance, newcomer

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. JÚLIUS 20-TÓL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + COLUMS + 2 db CONTROL PAD 24999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD 23999.-

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD 26999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY SPECIAL EDITION: GAME BOY alapgép játék nélkül SZINES borítással 12999.-

GAME BOY ALADDIN SET: GAME BOY alapgép + ALADDIN..........13999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék..........14999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X alapgép játék nélkül 42999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS..........139999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER ....HIVJ !

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2499 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD	1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3999 Ft
SNES CONTROL PAD	2999 Ft
SNES PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft
SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SUPER GAME BOY	9999 Ft
GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft
NES ACTION REPLAY	5999 Ft

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II	2999 Ft
PC JOY - HAWK+	2999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX	5999 Ft
PC JOY - FX 2000	2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal	3999 Ft
PC JOY - TORNADO	2999 Ft
PC JOY - OPTIX	7999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos)	2999 Ft
COMMODORE JOYSTICKOK	1999 Ft
COMMODORE FREE WHEEL (kormány)	3999 Ft
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999 Ft
AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999 Ft
DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek	2999 Ft
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999 Ft
SCREENBEAT 3 AKTIV HANGFAL (2 x 10 WATT)	3999 Ft
SCREENBEAT PRO50 AKTIV HANGFAL (2 x 50 WATT)	9999 Ft

STREET FIGHTER II kulcstartók

Valamennyi eredeti szereplőt megvásárolhatod és az ujjad körül pörgetheted

199,– Forintért

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999
ALADDIN AGA	[illegible]
AMNIOS	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BATMAN RETURNS	2999
BENEFACTOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLOB	3499
BOB S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	899
BRAT	1499
BRIAN THE LION-A1200	3999
BUDOKAN	2999
CYTRON	3499
DAWN PATROL	HIVJ
DENNIS AGA	2999
DESERT STRIKE	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DOGFIGHT	3999
ELFMANIA	3999
EUROPEAN FOOTBAL CHAMPS	2999
EXC.GAMES COLLECTION -ARCHER MACLEANS POOL -POPULOUS 2 -SHUTTLE	4999
F117 A NIGHTHAWK	3999
FIELDS OF GLORY AGA	4999
GLOBAL GLADIATORS	3999
GODFATHER	3499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	3999
HEIMDALL 2	4999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
INDY HEAT	1999
JAGUAR XJ 220	2499
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
JUNGLE STRIKE	HIVJ
LAST BATTLE	2999
LIFE AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING AGA	4999
LOOM	1999
LOTUS TRILOGY	4499
MANIAC MANSION	1999
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499
NINJA REMIX	1999
NIPPON SAFES INC.	3999
NORTH AND SOUTH	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OUTRUN EUROPA	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREMIER MANAGER 3	HIVJ
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS AGA	4999
ROAD RASH	2999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SHADOW WORLDS	2999
SIERRA SOCCER	3999
SKIDMARKS	3999
STREET FIGHTER 2	2999
SUBWAR 2050	4999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1 -BODY BLOWS -OVERDRIVE -SUPERFROG	4999
TENNIS CUP 2	1999
THATRE OF DEATH	3999
TOP GEAR 2	3999
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO OUTRUN	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
UFO AGA	4999
WORLD CUP YEAR 94 -SENSIBLE SOCCER -GOAL -STRIKER -CHAMP. SHIP MANAGER 93-94	HIVJ
ZEEWOLF	HIVJ

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
BANSHEE	5999
BATTLE TOADS	3999
BENEATH A STEEL SKY	5999
BUBBA AND STIX	4999
CANNON FODDER	HIVJ
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMANS	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LITTIL DIVIL	5999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
MYTH	2999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PREMIERE	3999
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION	4999
SHADOW FIGHTER	HIVJ
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	5999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

C64 KAZETTÁK

3D POOL	699
ACROJET	699

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

AIRBORNE RANGER 699
ALIEN 3 [illegible]
ARMALYTE 699
ATOMINO 799
BADLANDS 699
BARBARIAN 699
BARBARIAN 2 699
CALIFORNIA GAMES 699
CHAMPIONSHIP WRESTLING [illegible]
CRACKDOWN 699
DEEP STRIKE 699
DELTA 699
DRAGONS OF FLAME 699
[illegible] [illegible]
FLIMBO S QUEST 699
FORGOTTEN WORLDS 699
GAMES WINTER EDITION 699
GO FOR GOLD 699
GUNSHIP 699
HAWKEYE 699
HEROES OF THE LANCE 699
HUNTERS MOON 699
INDIANA JONES FATE OF ATL. 699
ITALY 1990 SOCCER 699
LAST DUEL 699
LAST V8 [illegible]
LED STORM 699
LEMMINGS 1999
MC DONALD LAND 299
MERCS 699
MICROPROSE SOCCER 699
MOONWALKER 699
MULTIMIXX I 699
MULTIMIXX III 699
MULTIMIXX IV 699
MULTIMIXX V 699
MYTH 699
NIGHTSHIFT 699
OUTRUN 699
OUTRUN EUROPA 699
QUEDEX 699
RICK DANGEROUS 2 699
ROADBLASTERS 699
ROBOCOD 699
RODLAND 699
SHADOW DANCER 699
SILENT SERVICE 699
SOLO FLIGHT 699
SPITFIRE 40 699
ST DRAGON 699
STEEL 699
STEVE SNOOKER 699
STREET FIGHTER [illegible]
STRIDER 2 699
STUNT CAR RACER 699
SUPER MONACO GP 699
SUPER SCRAMBLE 699
SWIV 699
TETRIS ÉS KIKUGI 699
TIGER ROAD 699
TURBO CHARGE 699
TURBO OUTRUN 699
TURRICAN 699
TUSKER 699
VENDETTA 699
WINTER GAMES 699

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999
ROBOCOP 3 999
SHADOW OF THE BEAST 999
TOKI 999

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK 999
-POSTMAN PAT
-SOOTY AND SWEEP
-COUNT DRACULA
-POPEYE 2
-THE WOMBLES
-SUPERTED
POPEYE COLLECTION 999
-POEPEYE 1,2,3
POSTMAN PAT COLLECTION 999
-POSTMAN PAT 1,2,3

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY [illegible]
ACTION FIGHTER 699
ATOMINO 799
BAAL 799
BLUES BROTHERS 699
CAPTAIN FIZZ 799
DALEK ATTACK 799
DEMON BLUE 699
DYNASTY WARS 999
ELVIRA 2 999
F16 COMBAT PILOT 999
HOOK 899
HUDSON HAWK 799
JAMES POND 699
JAWS 699
LETHAL WEAPON 799
LONG LIFE [illegible]
MOON SHADOW 699
[illegible] [illegible]
NEW ZEALAND STORY 799
NIGHT SHIFT 799
NO LIMIT [illegible]
OPERATION HORMUZ 699
SECURITY ALERT 599
STEIGA 699
SUBURBAN COMMANDO 999
[illegible] [illegible]
TETRIS ÉS KIKUGI 699
WINTER SUPER SPORTS 92 999
WRATH OF THE DEMON 999

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADVENTURES OF DR FRANKEN 8900
BATTLE BLAZE 7900
BONKERS 9900
CRAZY CHASE 9900
DOUBLE DRAGON V 9900
HARLEY 7900
INTERNATIONAL TENNIS 7900
JURASSIC PARK 9900
KENDO RAGE 7900
OPERATION LOGIC BOMB 7900
P.PANTHER GOES TO H.WOOD 8900
[illegible] [illegible]
SUPER PLAY ACTION FOOTB. 7900
THE UNTOUCHABLES 9900
UNCHARTED WATERS 7900
X KALIBER 2097 8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 8900
ASTERIX 9900
BAT.TOADS DOUBLE DRAGON 5900
BLACKHAWK 7900
BRUTAL 9900
CANNON FODDER 9900
BARKLEY SHUT UP AND JAM 5900
CHOPLIFTER 3 6900
CLAYMATES 8900
CLIFFHANGER 5900
COOL SPOT 6900
DONKEY KONG COUNTRY 12900
EARTHWORM JIM 11900
F1 WOLRLD CHAMPIONSHIP 11900
FLASHBACK 7900
FLINSTONES+VIDEO KAZETTA 12900
GHOUL PATROL 7900
HOOK 6900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES 5900
INCREDIBLE HULK 10900
IND. JONES GREATEST ADV. 9900
INT.SUPER STARSOCCER 11900
INT.SUPER STARSOCC.+LABDA 13900
JUDGE DREDD 11900
JUNGLE BOOK 9900
JUNGLE STRIKE HIVJ
JUSTICE LEAGUE 12900
LEMMINGS 2 9900
LION KING 9900
MAGIC BOY 7900
MAXIMUM CARNAGE 9900
MICRO MACHINES 8900
MORTAL KOMBAT 2 11900
NBA JAM TOURNAMENT ED. 11900
OUT TO LUNCH 9900
PARODIUS 6900
PINBALL FANTASIES 9900
P.PANTHER GOES TO H.WOOD 7900
POWER DRIVE 9900
POWER RANGERS 11900
R TYPE III 6900
RISE OF ROBOTS 9900
SIDEPOCKET 9900
SMASH TENNIS 8900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPÖK) 9900
SOCCER KID 5900
SPECTRE V 5900
SPIDERMAN TV 9900
STARGATE 11900
STREET RACER 9900
STUNT RACE FX 12900
SUPER BATTLE TANK 2 6900
SUPER BOMBERMAN 2 7900
SUPER METROID + ZELDA 13900
SUPER OFF ROAD RACING 5900
SUPER RETURN OF JEDI 9900
SUPER TURRICAN 5900
TROLLS 7900
TRUE LIES [illegible]
TUFF ENUFF 6900
TURN AND BURN 9900
VORTEX 9900
WARLOCK 9900
WOLVERINE 9900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS 7900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN [illegible]
ELEVATOR ACTION 3900
JUDGE DREDD [illegible]
JUNGLE STRIKE 6500
KIRBYS DREAM LAND 4900
KIRBY S PINBALL LAND 5900
LION KING 5900
MORTAL KOMBAT 2 [illegible]
NBA JAM TOURNAMENT ED. 5900
PINBALL FANTASIES 5900
PROBOTECTOR 2 5900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK) 4900
SPACE INVADERS 4900
STARGATE 5900
TARZAN 5900
TRUE LIES [illegible]

32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER 11900
METAL HEAD 11900
MOTCROSS CHAMPION 13900
NBA JAM TOURNAMENT ED. 12900
SPACE HARRIER 11900

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLE S QUEST 7900
BUBBLE AND SQUEAK 7900
CASTLEVANIA BLOODLINES 7900
DR RBOTNIK S MEAN MACHINE 7900
NFL FOOTBAL94 8900
OUTRUNNERS 9900
PIRATES OF THE DARK WATER 9900
SUBTERRANIA 8900
TMNT TOURNAMENTFIGHTERS [illegible]
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS 7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

2ND SAMURAI 5900
ALIEN 3 7900
ANIMANIACS 9900
ASTERIX 5900
ASTERIX II-POWER OF GODS 11900
BALL Z 5900
BARNEY THE DINO 7900
BONANZA BROS 5900
BRUTAL 5900
CANNON FODDER 9900
CHESTER CHEETAH II 8900
CRASH DUMMIES 7900
DAFFY DUCK 9900
DESERT STRIKE 7900
DINAMITE HEADY 9900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH. 6900
DRAGON 9900
EARTHWORM JIM [illegible]
ECCO THE DOLPHIN 2 9900
ETERNAL CHAMPIONS 6900
FIFA SOCCER 95 11900
FLASHBACK 7900
GLOBAL GLADIATORS 6900
INCREDIBLE HULK 6900
JAMES BOND 007 4900
JIMMY WHITE SNOOKER 7900
JUDGE DREDD 11900
JUNGLE BOOK 9900
JURASSIC PARK 2 9900
JUSTICE LEAGUE 11900
KAWASAKI SUP.BIKES 7900
KICK OFF 3 6900
KID CHAMELEON 4900
KING OF THE MONSTERS II 9900
LANDSTALKER 8900
LION KING 9900
MAN OVERBOARD 6900
MEGA TURRICAN 5900
MERCS 4900
MICRO MACHINES 8900
MORTAL KOMBAT 2 [illegible]
MR NUTZ 7900
NBA JAM TOURNAMENT ED. 11900
NBA LIVE 95 11900
NHL 95 HOCKEY 9900
NIGEL MANSELL INDY CAR 7900
ONSLAUGHT 6900
PETE SAMPRAS TENNIS 8900
PSYCHO PINBALL 9900
PUGSY 5900
RED ZONE [illegible]
REN AND STIMPY 5900
RET.AND DEATH OF SUP.MAN 9900
ROAD RUNNER 11900
ROBOCOP VS TERMINATOR 7900
ROLLING THUNDER 2 5900
ROLO 7900
RUGBY WORLD CUP 1995 7900
SAMURAI SHOWDOWN 12900
SHINOBI 5900
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK) [illegible]
SOCKET 7900
SONIC 3 11900
SONIC AND KNUCKLES 11900
SPARKSTER 9900
SPEEDY GONZALES 11900
SPIDERMAN 9900
STARGATE 9900
STREETS OF RAGE 3 11900
TAZ MANIA 7900
TAZ MANIA 2 9900
TECHNO CLASH 4900
TECMO SUPER BOWL 8900
TOE JAM AND EARL 2 5900
TOYS 6900
TRUE LIES 9900
TURRICAN 4900
X MEN 2 11900
XENON 2 5900
VIEW POINT 9900
VIRTUA RACING 11900
WARLOCK 9900
WINTER OLYMPICS 5900
WWF RAW 6900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY 5900
CHOPLIFTER 3 5900
COOL SPOT 4900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH. 5900
DRACULA 5900
DRAGON 5900
DYNAMITE H. 5900
ECCO THE DOLPHIN 2 [illegible]
EXCELLENT DIZZY COLL. 5900
FATAL FURY SPECIAL 7500
FIFA SOCCER [illegible]
FORMULA 1 5900
GEARWORKS 4900
GLOBAL GLADIATORS 3900
JAMES BOND 007 5900
MICKEY MOUSE 3 7900
MORTAL KOMBAT 2 6900
NBA JAM 5900
NHL HOCKEY 6900
RISTAR 5900
ROAD RASH 3900
R.RUNNER DESERT SPEEDTR 3900
SHINOBI 2 4900
SIMPSONS 4900
SONIC CHAOS 4900
SONIC DRIFT RACE [illegible]
SONIC SPINBALL 4900
SONIC TRIPLE TROUBLE 6900
SPEEDY GONZALES 7500
STARGATE 5900
TAZMANIA 2 6900
USHRA MONSTER TRUCKS 5900
WINTER OLYMPICS 3900
WORLD CUP 94 USA 5900

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

BUGGY RUN 2900
CALIFORNIA GAMES 2 3900
COOL SPOT 4900
CYBER SHINOBI 2900
DAFFY DUCK 5900
DESERT STRIKE [illegible]
DONALD DUCK 2 3900
DONALD DUCK BOX SET 5900
[illegible] [illegible]
ECCO 5900
FLASH 3900
IMPOSSIBLE MISSION 2900
INCREDIBLE HULK 4900
JUNGLE BOOK 4900
MICKEY MOUSE 2 3900
MICRO MACHINES 5900
OPERATION WOLF 2900
PREDATOR 2 2900
ROBOCOP VS TERMINATOR 4900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK) [illegible]
SONIC 2 4900
SONIC SPINBALL 5900
SPIDERMAN RETURN OF S. 3900
STAR WARS 4900
STREETS OF RAGE 3900
STREETS OF RAGE 2 4900
SUPER MONACO GP 2 3900
WINTER OLYMPICS 3900
WORLD GP 3900

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL 9900
ECCO THE DOLPHIN 7900
HEART OF ALIEN ANOTHER W.2 9900
RACING ACES 7900
ROAD AVENGER 6900
ROBO ALESTE 7900
SONIC 7900
SPIDERMAN 7900
THUNDER STRIKE 7900
TIME GAL 6900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS 6999
1942 PACIFIC AIR WAR 6999
688 ATACK SUB 2499
ALADDIN 5999
AMERICAN GLADIATORS 1999
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES 4999
ARCADE POOL 2999
ARCHER MACLEAN S POOL 2999
ARMORED FIST 6999
ARMOUR GEDDON 1999
ARNIE 2 1499
BATTLE ISLE DATA 3999
BENEATH A STEEL SKY 5999
BLACK HAWK 6999
BREAKTHRU 3999
CANNON FODDER 2 5999
CHAOS ENGINE 5999
CHESS MASTER 3000 2999
CIVILIZATION 6999
COLONIZATION 6999
COMANCHE 7999
CREEPERS 1999
CRUISE FOR A CORPSE 2499
CYBER RACE 3999
DAEMONSGATE 3999
DAWN PATROL 6999
DELTA V 6999
DESCENT 6999
DESERT STRIKE 4999
[illegible] 7999
DREAMWEB 6999
EARTH SIEGE 6999
ECSTATICA 6999
EL FISH 3999
ELITE II 5999
ETERNAM 3499
EYE OF THE BEHOLDER 3 6999
F14 FLEET DEFENDER 6999
F14 FLEET DEFENDER SCEN. 3999
F14 FLEET DEF. + SUBWAR 2050 6999
F15 III 3999
F19 STEALTH FIGHTER 2499
FIFA INT.SOCCER HIVJ
FLIGHT SIM.TOOLKIT 2999
FREE DC 4499
GEAR WORKS 1999
GUILTY 5999
GUNSHIP 2000 2999
HAND OF FATE -KYRANDIA 2 5999
HARRIER JUMP JET 3999
HEXX 4999
HOKUM KA50 5999
IMMORTAL 2499
[illegible] HIVJ
INNOCENT UNTIL CAUGHT 4999
JIMMY WHITE SNOOKER 2999
JURASSIC PARK 4999
KING S QUEST IV 2499
LEMMINGS 3 6999
LIFE AND DEATH II 4999
LION KING 5999
LOOM 2499
LUCAS ARTS COLLECTION 5999
LURE OF THE TEMPRESS 2499
MAGIC WORLDS 2999
MASTERS OF MAGIC 5999
METAL MARINES HIVJ
MCDONALD LAND 2999
MICROPROSE F1GP 3999
MIDWINTER 1999
MIDWINTER II 2499
MORTAL KOMBAT 2 6999
NASCAR 6999
NHL HOCKEY 6999
NOMAD 3999
OBITUS 1999
OPERATION STEALTH 1999
OVERLORD 6999
PACIFIC STRIKE 6999
PANZER GENERAL HIVJ
PATRIOT 4999
PEPPER S ADVENTURE 5999
PINBALL DREAMS 2-DATA 3999
PINBALL FANTASIES 5999
PIZZA TYCOON 7999
POWER DRIVE 5999
PREMIER MANAGER 3 HIVJ
PREMIER MANAGER MULTI ED. HIVJ
PRINCE OF PERSIA 2 6999
PROJECT X 3999
PYROTECHNICA 5999
QUARANTINE 6999
RETRIBUTION 5999
RETURN OF THE PHANTOM 5999
REX NEBULAR 3999
RINGWORLD 3999
RISE OF ROBOTS 5999
RISE OF TRIAD 5999
SEVEN CITIES OF GOLD 4999
SIM LIFE 4999
SLIPSTREAM 5000 HIVJ
SPACE FEDERATION 5999
SPACE QUEST III 2499
SPECTRE VR 8999
STAR CONTROLL II 4999
STARLORD 5999
STAR WARS CHESS 3999
SUPERKARTS 6999
SUPERSKI PRO 5999
SUP.STREET FIGHTER 2 TURBO 7999
SYSTEM SHOCK 6999
TASK FORCE 1942 3999
TFX 5999
THEATRE OF WAR 1999
THEME PARK 6999
THUNDERHAWK 2999
TIE FIGHTER 7999
TRANSPORT TYC.WORLD EDIT 3999
UFO 2 X-COM TERROR FROM D. 7999
ULTIMATE BODY BLOWS 4999
UNIVERSE 3999
X WING COLLECTION 8999
[illegible] HIVJ
WING COMMANDER SEC. MISS. 2999

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

W.CLASS L.BOARD.GOLF 1999
ZEPPELIN 6999
THE GREATEST 4999
-DUNE

IBM 5.25 PROGRAMOK

-LURE OF THE TEMPTRESS
-SHUTTLE
DARKLANDS 4999
KGB 3999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

LES MANLEY LOST IN LA 1999
SPACE 1889 2499
1ST ENCOUNTERS 7999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD 7999
3D ATLAS HIVJ
ALONE IN THE DARK 3 7999
ARMORED FIST 7999
ASTERIX 6999
BENEATH A STEEL SKY 6999
BIOFORGE 9999
BLOODNET 6999
BUREAU 13 6999
CAMPAIGN 5999
[illegible] HIVJ
CHESSMASTER 3000 3999
CIVIL WAR HIVJ
COLONIZATION 7999
COMANCHE 8999
COMBAT CLASSICS 3 HIVJ
COMMANDER BLOOD 6999
CREATURE SHOCK 9999
CRUISE FOR A CORPSE 2999
CYCLEMANIA 7999
D GENERATION 1999
DAEDALLUS ENCOUNTER 9999
DARK FORCES 9999
DARK LEGIONS 6999
DAY OF THE TENTACLE 7999
DAWN PATROL 6999
DESCENT 7999
DESERT STRIKE 4999
DID S VIRTUAL WORLDS 4999
DIGITAL LOVE 3999
DISCOVERIES OF THE DEEP 6999
DISCWORLD 9999
DOGFIGHT 2999
DOOM 2 9999
DRAGON LORE 8999
DRAGONSPHERE 6999
DREAMWEB 6999
EARTH SIEGE 8999
ECO QUEST 4999
ECSTATICA 8999
ELDER SCROLLS ARENA 9999
ELITE II 6999
F14 FLEET DEFENDER GOLD 6999
F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES 4999
F15 III 2999
F117 A 2999
FIFA INT.SOCCER HIVJ
FLASHBACK 6999
FLIGHT UNLIMITED 10999
FREDDY PHARKAS 4999
FULL THROTLE 9999
FX FIGHTER HIVJ
GAMBIT HIVJ
GRAT NAVAL BATTLES 2 6999
GREMLIN COMPILATION 4999
GUILTY 7999
GUNSHIP 2000 2999
GUNSHIP 2000+SCENARIO 4999
HARPOON 1999
HI OCTANE HIVJ
HIDDEN WORLDS - 4999
M.CARPET DATA
INCA 4999
INDY CAR RACING 2999
INFERNO 6999
INHERIT OF THE EARTH 7999
IRON ASSAULT 7999
ISHAR 2999
ISHAR 2 2999
ISHAR 3 4999
JAGGED ALLIANCE HIVJ
JORDAN IN FLIGHT HIVJ
JUNGLE BOOK 8999
JUNGLE STRIKE 6999
JURASSIC PARK 5999
KINGS TABLE 6999
KINGS QUEST 6 4999
KINGS QUEST 7 8999
LABYRINTH OF TIME 6999
LANDS OF LORE 3999
LAURA BOW 2 4999
LEMMINGS 3 5999
LODERUNNER 6999
LOST EDEN 7999
LOST IN TIME 4999
MI TANK PLAT.+ 50 GAMES 4999
MACHIAVELLI THE PRINCE 8999
MAGIC CARPET 9999
MANIAC SPORTS 6999
MEGA RACE 4999
MICROCOSM 8999
MICROPROSE GOLF ÉS F-1 4999
MORTAL KOMBAT 2 7999
MYST 8999
NASCAR 6999
NBA LIVE 95 HIVJ
NHL HOCKEY 95 7999
NIGEL MANSEL WORLD CH. 4999
NOCTROPOLIS 8999
NOMAD 6999
NOVASTORM 8999
ONE IN A MILLION SEX 4999
PANZER GENERAL HIVJ
PEPPER SADV.IN TIME 5999
PICTURE PERFECT GOLF HIVJ
POWER DRIVE 6999
PRIVATEER HIVJ
PYROTECHNICA 6999
QUARANTINE 7999
RAILROAD TYC.+ 50 GAMES 4999
RETRIBUTION 5999
RISE OF ROBOTS 7999
RISE OF TRIAD 7999
SEAL TEAM HIVJ
SHADOW CASTER 7999
SIM CITY 2000 7999
SLIPSTREAM 5000 HIVJ
SPACE HULK 6999
SPECIAL FORCES + 50 GAMES 4999
SPECTRE VR 9999
SPELLCASTING PARTY PAK 6999
STAR CRUSADER 7999
STARLORD 6999
STAR TREK THE NEXT GEN. 9999
STRIKE COMMANDER HIVJ
SUBWAR 2050 AND SCENARIO 7999
SUMMER GAMES SEX 4999
SUPER KARTS 9999
SUP. STREET FIGHTER 2 TURBO 8999
SUPERSKI PRO 6999
SVGA HARRIER 3999
SYNDICATE 7999
SYSTEM SHOCK 7999
TASK FORCE 1942 3999
TEMPATION COLLECTION 8999
-7TH GUEST
-HAND OF FATE
-INDY CAR RACING
-LANDS OF LORE
TFX 6999
THE HORDE 6999
TORNADO + FALCON 3.0 5999
TRANSPORT TYCOON 6999
UFO 6999
UFO + MASTERS OF ORION 6999
UFO 2 X-COM TERROR FROM D. 8999
ULTIMA I-VI 6999
ULTIMA VIII-SAPS 9999
UNIVERSE 4999
VOYEUR 6999
[illegible] HIVJ
WARPLANES VOL.I 7999
WING COMMANDER 3 10999
WINGS OF GLORY 8999
WOLFPACK 6999
WORLD ATLAS V4 8999
WORLD OF LEGENDS 1999
WRATH OF GODS 6999
XANTH 6999
X WING COLLECTORS CD 9999
ZEPPELIN 6999
ZORRO 8999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK JÚLIUS 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-			

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg. Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen. Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

6000 KARAKTER = 1 OLDAL = 8,5 FORINT SZERINTÜNK MEGÉRI...

A nyári uborkaszezon majdnem megtréfált bennünket is. Sokáig vészjóslóan fehér foltok tátongtak tartalomjegyzékünkben, csak nem akart érkezni semmi tesztelésre érdemes program. Aztán úgy beindult a gépezet, mint egy forró nyári zápor: cigánygyerekekkel, égiháborúval, jégesővel. Nem panaszképpen mondom, de megizzadtak tesztelőink, hogy határidőre végigjátszák például a Prisoner of Ice-t vagy a Flight of the Amazon Queen-t. Természetesen sikerült...

Aztán sorsoltunk is. Közjegyző ugyan nem volt, de hárman is (Zsolt, Martin és jómagam) bábáskodtunk az eredmények megszületése fölött. Tiszta vágás meg ragacs lett a kezünk, mire a helyes válaszokat kiválogattuk, Martin annyira belemelegedett, hogy különdíjat, emlékplakettet és díszszalaggal ékesített érdemérmet is ki akart sorsolni, de még időben megérkeztek a mentős kollégák. Az eredményeket a 16. oldalon olvashatjátok.

Aztán mi van még? A CD-ROM-os játékok tarolnak, a konzolok virítanak, az Amiga kullog, a C64 meg, szegény, arra vár, hogy az ESCOM ismét életet leheljen belé. Erről a témáról két érdekes cikket is olvashattok: az egyikben a Körkérdés adatait elemezzük, a másikban pedig olvasói reagálásokat olvashattok a helyzettel kapcsolatban. Hogy kinek van igaza, döntse el ki-ki saját maga.

Ja, és majd' elfelejtettem: dupla a Csevegő, ismét értékes nyeremények várják újdonsült gazdáikat, folytatódik a Newcomer leírás, mellékletünkben további Doom 2 pályák és csúcs kódok minden géptípusra, Judge Dredd pedig az amerikai filmvásznak után a konzolokon is bőszen nyomul.

És a végére egy jó hír. Gondolom már sokan előre számolgatták aprópénzüket, hogy kicsengessék a szokásos dupla árat a 64 oldalas nyári összevont számunkért. Nekik tartogattuk a meglepetést: stílusosan 576 forintba kerül ehavi számunk, melyhez nagyon kellemes szórakozást kívánok a stáb nevében. Találkozunk a nyári pihepuha pihi után!

Zolee

Következő számunk **szeptember 15-én** jelenik meg.

VI. évfolyam 7-8. szám 1995 július - augusztus

576 KByte

TARTALOM

NYÁRI ÖSSZEVONT SZÁMUNKAT EZENNEL MINDENKINEK AJÁNLJUK, AKI SZERETI A KIADÓS OLVASMÁNYOKAT, ÚJDONSÁGOKRA ÉHES VAGY CSAK KÖNNYED SZÓRAKOZÁSRA VÁGYIK.

VIRTUAL POOL

Steve Davis, a biliárd koronázatlan királya csak ennyit mondott, mikor meglátta a VP-t: "Az annyat, ez jobb mint én." Vagy valami hasonlót, de az biztos hogy elámult...



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Indiana Jones forog a sírjában. A Renegade kalandjátéka minden tekintetben megszorongatja a LucasArts féle példaképet. A csinos női mellékszereplő csak adalék.



SENSIBLE GOLF

Hogyan válhat törpe emberkékből, miniatűr fákból és hangyányi golflasztikból világsláger? Elég ha elárulom a szerzőket: Sensible Software. Így könnyű...



PRISONER OF ICE

Shadow of the Comet folytatásának is beillő játék kellemes borzongást biztosít azoknak, akik könyvalakban is szeretik H. P. Lovecraft elbeszéléseit.



ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/7-8-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

TIME WARNER INTERACTIVE

Ezen a nyáron sem kell kielégítetlen programéhséggel számolni, ugyanis a legtöbb kisebb-nagyobb cég gondol a szoba hűvösében "nyaralókra" is. A **TIME WARNER INTERACTIVE** például a ***STRIKER '95***-tel szeretné a zöld gyep szerelmeseit meghódítani - s ez a bemutatott képek alapján minden bizony-



nyal sikerülni is fog. A Rage Software által fejlesztett játék a rendkívül népszerű előd, a Striker nyomdokain lépdel, de a grafika és a hangok '95-ös színvonalon köszönnek vissza. A sportközvetítésre emlékeztető hangulatot egy Nagy Britanniában népszerű sportriporter pergő ritmusú kommentárja biztosítja, az angolul nem értők számára pedig látványban nyújt feledhetetlen élményt. A kameraváltások a legjobb látszögből engedik láttatni az eseményeket, a pálya 3D-s látképén pedig igazi térbeli "mozi" pereg: a játékosok mérete folyamatosan változik aszerint, hogy milyen távol vannak az aktuális kamerától, kifutnak a képből, elszaladnak a kamera előtt - s mindezt megdöbbentő gyorsasággal és folyamatossággal teszik. A 3 dimenziós focistáknak az olyan trükkök, mint fej fölötti rúgás vagy csukafejes meg sem kottyan, ugyanolyan természetességgel teszik, mint a passzolást vagy a ladbalevételt. A játék PC CD ROM-ra és lemezre egyaránt megjelenik a napokban.

BLACK LEGEND

A jócskán háttérbe szorított Amiga ismét támogatókra talált, ugyanis számos cég ismét felvette repertoárjába, illetve "komolyabban veszi" az immár Escom fennhatóság alá tartozó géptípust. A **BLACK LEGEND** sem volt rest, és a Doom világsikerét meglovagolva nekifogott saját változatának elkészítésébe. Egyelőre nem tisztázott a játék neve, a címfeliraton ***WOLFENSTEIN*** áll, a tájékoztatóban pedig ***SWITCHWORLD*** néven szerepel, mindenesetre ez a Doom-előd, a Wolfenstein Amigára átírt változata. Az egyelőre igencsak kezdeti állapotban lévő játékról annyit lehet tudni, hogy 5 epizódból fog állni (magyarul 5 különféle környezetben barangolhatunk), 10 féle ellenféllel találkozhatunk (mutánsok, szörnyek, SS tisztek), akiket 8 féle fegyverrel trancsírozhatunk. A helyszínek közül kiemelkedik a vízalatti pálya és a hómezőkön játszódó rész, amelyek eddig nemigen látott víztörés és hóesés effektekkel lesznek telepakolva. A tervek szerint csak A1200-as változat készül belőle (a processzor sebessége miatt), de az alkotók siker esetén A500-as verzióval is megpróbálkoznak. Kíváncsian



várjuk a végeredményt. Megjelenése június végén várható.

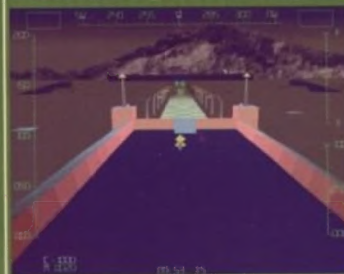
GAMETEK

Amilyen szépen növi ki magát Amigán a Black Legend, olyan ütemben fejlődik az európai piacon alig hároméves **GAMETEK.** Számos újdonságot tartogatnak tarsolyukban, nézzük hát merre vette az irányt a cég. Híres-hírhedt játékuk, a Quarantine folytatásán, a ***ROAD WARRIOR*** készítésén fáradoznak fejlesz-



tőik, s a képeket elnézve nem is hiába! Valószínűleg nem a története miatt fogják az emberek megszerezni a játékot, mivel ugyanaz a taxis lövöldözés a cél, mint az elődben volt. A legszembetűnőbb különbség a grafika minőségében van: az SVGA mód sokat dob a hátterek kidolgozottságán, s ezen kívül érdemes néhány pillantást vetni a sokkal kidolgozottabb műszerfalra is. Mint az már a második részek esetében lenni szokott, az ellenfelek járművei, az ellenük használható fegyverek és a kameraállások is újabb elemekkel egészülnek ki.

Második ötletük is régebbi keletű. A ***CYBERBIKES*** a legendás Tronból gyöke-



redzik - tudjátok, amiben fénymotorok versenyeztek egymással. A nyár végén debütáló játékban majd ilyen és ehhez hasonló járgányokkal gyűrhetjük az űrutakat és próbálhatjuk egymást leelőzni, nekilökni a tereptárgyaknak vagy a legkülönbözőbb lézer- és ionfegyverekkel kifüstölni a másikat. A 3D-s környezetben veszettül gyorsan manőverezhetünk, s bár a grafika fillezett (kitöltött) vektorvonalas felépítésű, ennek ellenére felismerhetőek a tereptárgyak és az ellenfelek.

US GOLD

Most pedig végre valahára az Amigások percei következnek. Már hosszú hónapok óta vagyunk kénytelenek szédíteni őket, hogy jön ez, jön az, de most végre biztosnak látszik az egyik legnagyobb híresség, a ***SUPER STREET FIGHTER II*** megjelenése a **US GOLD** szárnyai alatt. Három változat is fejlesztés alatt van, a CD32-es verzió CD szintű muzsikákkal kiegészítve, a "normál" A1200-as kiadás és a kissé lebutított A500-as változat. Az előzetes bejelentéseknek megfelelően az első két említett gépre készülő játék sebességben és



grafikai megvalósításban megállja a helyét a SNES verzió mellett is. Érdekesség, hogy a programozók olyan extra irányítási metódusokat dolgoztak ki, amelyek segítségével 6-gombos joystickkal éppúgy lehet majd küzdeni vele, mint kettő- vagy egy tűzgombos joy-jal. Hivatalos megjelenése a napokban várható mindhárom gépre.

MANYK / BLACK MAGIC

Két, eddig teljesen ismeretlen fejlesztőgárda is lecsapott a PC-s játékok koronázatlan királyának, a Doomnak a "megamigásítására" (a TEAM 17 Alien Breed 3D-jét nem számítva, hiszen az egy korábbi ötleten alapul és ezért kevésbé tűnik koppintásnak). A francia illetőségű **MANYK** áll az egyelőre kiadó nélkül árválkodó ***FEARS*** mögött, ame-



lyet elnézve könnyen megjósolhatjuk, hogy nem sokáig kell majd házalniuk portékájukkal a fiúknak. A természetesen csak AGA gépeken futó produkció sebessége ígéretes, a grafika egy az egyben Doom (szétloccsanó ellenfelek, a földön maradó holttestek, a képünkbe belemászó dögök, pixelgazdag 3D hatás, automap). A teljes verzió elkészülte szeptember táján várható, nemcsak A1200-asra, hanem CD32-re is.

A másik versenytárs a **GLOOM** névre hallgató **BLACK MAGIC** produkció, amely ugyancsak nagyon ígéretes és szintén csak AGA masinákra készül. A már eddig is 8 hónapos fejlesztésen átesett játékban szörnyek, zsoldosok és akár haverunk is szembe jöhet majd velünk, hiszen nemcsak egyedül, hanem osztott



képernyőn ketten is játszhatunk, sőt linkelhetünk is két gépet. Hasznos opcióként a képernyő nagyságának állíthatósága is be lesz építve a végleges verzióba, illetve a felbontás finomságát is változtathatjuk olyan megfontolásból, hogy nincs mindenkinek több mega chipramja az 1200-asában. Kicsit ugyan pixeles a téma, de mégiscsak Doom Amigán! A játék még a nyáron hozzáférhető lesz - ha minden kötél szakad.

PSYGNOSIS

A Sony-t, mint a világ egyik legtőkeerősebb multimédia cégét maga mögött tudó **PSYGNOSIS** igazi világuralomra tör. Játékpalettájukról töröltek minden hanyatlóban lévő géptípust, és csak PC CD-re és PLAYSTATION-re fejlesztenek, esetleg PC lemezes változatokat is piacra dobnak, ha arra szottyan kedvük. Számtalan olyan újdonság van a tarsolyukban, amelyek a játékgépek új "fenegyerekére", PS-X-re jelenik meg először, majd csak ezután követi a PC CD-ROM-os verzió. Ezekről Martin írásában olvashattok a konzol rovat hasábjain; én azokat az újdonságokat mazsoláztam ki a cég repertoárjából, amelyeknek inkább PC-s vonatkozásai vannak. Lássuk először a ***PARASITE*** című eposzt,



amely egy rémregénybe illő sztorit dolgoz fel. Egy földönkívüli lény által megfertőzve bolyongunk egy futurisztikus városban és ellenszert keresünk a testünkben elhatalmasodó idegen anyag ellen, amely időnként - és egyre nagyobb intenzitással - tör felszínre belőlünk. A bennünk lakozó idegen test szörnyű tettekre akar bennünket felhasználni, ezért még meglévő öntudatunkkal az elpusztításán fáradozunk. Kétségbeesésünket fokozza a várost megszálló idegen lények, torzszülöttek hada, akikkel szintén fel kell vennünk a harcot. A gyönyörűen megrajzolt SVGA hátterek előtt pergő cselekményt ritkán látott animációk szinesítik, a karakterek mozgása, a fény-árnyék effektek lenyűgözőek. Megjelenése valamikor az év vége felé várható.

A nagynevű cég minden területen jelen szeretne lenni portékáival, így a fantasy RPG-k világa sem jelenthet kivételt. ***ELRIC: THE ALMON'S MISSION*** címmel egy PC CD-s játék van készülőben, amely leginkább képmozgatási technikájával és annak sebességével fogja a babérokat aratni. A történet nem túl egyedi (gonosz varázsló jön, békés királyság veszélyben van, bátor harcos kézzel-lábbal-tűzlabdával ellenáll és optimális esetben győz), de a valósidejű, teljesen szabad mozgást biztosító 3D-s megjelenítés igazi csemege lesz. Az év végére várhatjuk a megjelenését.



Ha már a csemegéknél tartunk, akkor most hegyezzétek a szemeteket/fületeket: az Ecstatica forradalmi grafikai újítása, az ellipszoid gömböcskékből felépülő szereplőgárda ismét lázba hozza majd a PC tulajdonosokat. A farkasemberek helyett azonban nem kevésbé vérengző egyének (profi bűnözők, zsarolók, túszejtő gengszterek) lesznek a játék főbb szereplői. ***URBAN DECAY*** névre hallgat az ugyancsak Andrew Spencer által kreált játék, amelyben ezúttal az Államok gettóiban játszódik a történet. Csavargók, bérgyilkosok, besúgók és piti bűnözők világa ez, ahol a legkisebb hiba is végzetes lehet bárki számára. A játékban nem lesznek ritkák a leszámolások, orgyilkosságok és egyéb vérengzések, szóval felettébb erőszakos és mondhatni brutális játékmenetre számíthatunk (lásd mellékelt kép...). A sztori menete még képlékeny állapotban van, ami biztos azonban: az Ecstatica 230 kameraállásához képest komoly előrelépés várható, ugyanis a tervek szerint több mint 2000 (!) féle szemszögből pörögnek majd SVGA-ban az események,



a karakterek mozdulatai a lényegesen több ellipszoid felhasználása miatt finomabbak és élethűbbek lesznek (tárgyak megfogásakor mozognak a szereplők ujjai, az arcvonások tökéletesen emberiek, a haragostól a szenvedőn át a vidámig terjednek, stb). Ígéretek szerint még idén elkészül, de lehet, hogy csak jövő év elején lesz az álomból valóság.

MICROPROSE

Ha már az álom és valóság jött szóba: a **MICROPROSE** szeretné e két fogalom közötti távolságot a minimálisra csökkenteni a ***FORMULA ONE GRAND PRIX 2***-vel. Bár a játék még nagyon kezdeti stádiumban van, az már most is látszik, hogy eddig soha nem látott realitásra törekednek a fejlesztők. Az eredeti is nagyon impresszív volt annak idején, s ezt tűzték ki most is célul: leginkább a grafikát és az életszerűséget tuningolják a



programozók. A felbontást maximumra állítva nemcsak a pályaszéli hirdetések lesznek jól olvashatók, hanem a versenyautók szponzorai és a számozásuk is. Terveznek SVGA módot is, de ez már csak a Pentium alapú gépeknél jöhet szóba, egy 486/33-ason azonban 320x200-as felbontás mellett folyamatos mozgást ígérnek a fejlesztők. Különös hangsúlyt fektetnek magára a szimulációra is: a kocsik menettulajdonságai jelentősen függnek majd az útviszonyoktól, a gumik kopásától, az időjárástól. A játék megjelenését őszre ígérik, PC-re és PC CD-ROM-ra.

US GOLD

A cég jó lóra tett, mikor szerződést kötött az amerikai illetőségű Apogee Software-rel, hiszen az folyamatosan ontja magából a játékokat. Két produkció is van per pillanat a tarsolyukban, az első a ***TERMINAL VELOCITY***, amelynek "beharangozó" shareware változata már elterjedt idehaza is, de a teljes változata még várat magára. Nézzétek meg a



képet és belátjátok, hogy nem kell túl sok szót vesztegetni rá. Tipikus Descent utánzat, abból is a sokadik. A képen ugyan nem látszik, de a grafika többre is képes: a felsőbb szinteken óriási finomítók, bázisok és nagytestű űrhajók lesznek útitár-

saink, Pentium alapú gépeken pedig az SVGA felbontás is bekapcsolható. A második a sorban a ***DUKE NUKEM 3D***, amely szintén nem tagadhatja, hogy milyen ősre tekinthet vissza (ugyebár jól látható a Doom beütés). Igazi öld-vágd-



nem-apád lesz, fejlett 360 fokos mozgatási rutinokkal, kifinomult zoom effekttel (kisebb pixelek a közelítésnél) és persze új lényekkel és ellenük bevethető fegyverarzenállal. Mindkét játék megjelenése a nyár folyamán várható PC-re.

MINDSCAPE

TINY TROOPS névre hallgat az idei nyár egyik legegyedibb Amiga és PC durranása, amelyet a **MINDSCAPE** készül piacra dobni, s bármelyik pillanatban robbanhat. A félkatonai beütésű játékban lemmings-szerű lényekkel kell fegyveres harcba bocsátkozni mini tücskökkel-bogarakkal és az adott ka-



tonai feladatot meghatározott idő alatt végrehajtani. Ez lehet egy bázis lerohanása, területek elfoglalása vagy az ellenfél kifüstölése. Mivel igen rövid idő áll rendelkezésre a manőverek elvégzéséhez (legtöbbször 1 perc, de gyakori a fél perces szintidő is), ezért sokkal jobban átgondolt stratégiára van szükség, mint a legtöbb hasonló stílusú játékban, s nem ritka az sem, hogy csak egyféle módon lehet végrehajtani a kijelölt feladatot (főleg ez különbözteti meg a Cannon Foddertől). Az irányítás egyszerű, apró ikonok segítenek a kommandírozásban.
Időzzünk még egy kis időt a Mindscape-nél. A PC-s piac letarolását tervező cég iszonyatos ütőerejű produkciókkal készül a "küzdelemre". Felkészülten várják a Windows '95 megjelenését, valamennyi játékuk futtatható lesz az



új környezetben is. ***AL UNSER JR. ARCADE RACING*** című szimulátoruk éppen a W95 erejét hivatott hirdetni, valószínű, hogy az új Windows reklámhadjáratának sarokköve lesz a program. Az SVGA-ban futó játék az Indianapolis 500 futamai alapján készül, és azon túl, hogy meghökkentő sebességet produkál, az életszerűségre is nagy súlyt helyeztek alkotóik. 15 féle pályán, 10 ellenféllel egyszerre versenyezve düböröghetünk majd az akár eső vagy hóáztatta aszfalton, számtalan kameraállás közül választhatunk, és a hangok terén is csodákról regélnek a fejlesztők. Idén nyárra ígérik PC CD-ROM-ra.
Tökéletes high-tech hangulatot áraszt a még jócskán fejlesztés alatt álló ***RAVEN PROJECT***, amely az emberiség és egy idegen faj harcát eleveníti fel a létező legmodernebb technikákat segítségül hívva. Az intro és az átveze-



tő képsorok igazi csemegék lesznek, a renderelt objektumok szerelmeseinek nagy örömére. Maga a játék valójában shoot 'em up, de '95-ös szintre feltornázva: machák, űrhajók és robotok harca, melyben kabinunkból kitekintve VALÓDI városok és tájak képei tekintenek vissza ránk. A siker biztosított, hiszen a fejlesztés mögött a nagynevű francia Cryo áll.
A cég legnagyobb fogása az volt, amikor sikerült megszerezni a Games Workshoptól a Warhammer széria megjátékosításának jogát. Ezt jócskán ki is használják, ugyanis két nagy durranást is készülnek piacra dobni ebből a tárgykörből. A Warhammer - Dark Crusadersről már régebben beszámoltam, tudjátok, ez az az újszerű technikák bedobásával készülő Doom-szerű öldöklés, míg a másik epizód ***(WARHAMMER - FANTASY BATTLE)*** inkább



a világhódító őrület szerepjáték mivoltát hangsúlyozza ki. Az emberekkel, orkokkal, törpékkel, egyéb teremtményekkel benépesített világban egy tántoríthatatlan harcost és maroknyi csapatát vezetjük, akik a káosz sötét erői és földi helytartói ellen veszik fel a harcot. A cselekmény folyása minden tekintetben a mi döntéseinktől, a harcok kimenetelétől, a logikai készségünktől és a szerencsénktől függ. Utasításokat adhatunk, analizálhatjuk a csaták állását, taktikázhatunk, és megvívhajuk harcainkat - egyszóval magunk alakítjuk a történéseket. A harcokban minden lépésünket lejegyezhetjük, hogy a későbbi összecsapások esetén a saját hibáinkból tanulva győzedelmeskedhessünk. A tökéletes képi megvalósítások (3D-s játéktér-ábrázolás, SVGA felbontás) és szövegbeli megfogalmazások (mesélő, kommentárok, jótanácsok, párbeszédek) maximálisan visszaadják a stílus hangulatát. A játékot év végére datálják PC CD-ROM-ra.
Nincs már jóformán olyan cég, aki a Doomban debütált texture-mapping technikát fel ne használta volna játékai készítésénél. A Mindscape sem marad ki a sorból, ugyanis őszre ígérik ***CYBERSPEED*** című űrjátékukat,



amelyben hamisítatlan texture-mapped poligonok a grafika főszereplői. A kép magáért beszél, csak néhány technikai adattal szolgálnék: 9 különféle pályából áll majd, 8 típusú ürsiklóból választhatunk verdát magunknak, fémes techno és metal muzsikák lesznek a talpalávalók és a hanghatásokat "forradalminak" titulálják a fejlesztők. Majd meglátjuk ősszel PC CD-ROM-on.
Az összeállítás végre hagytam a cég egyik legegyedibb alkotását, a ***DARK HUNTER***-t. A cyberpunk hangulatot árasztó anyagról egyelőre alig csordogál valami infó, csak annyit lehet tudni, hogy egy teljesen egyedi technikával készített művel van dolgunk. Szereplői olyan alakok, akik a jövő évezred Földjének átlagpolgárai: komputerhackerek, a külvilágtól hermetikusan elzárt luxuskörnyezetben élő teljhatalmú gengszter-



főnökök, profi bérgyilkosok. Az akciók szokatlan szemszögű 3D-s kameraállásokból követhetők, a hátterek profik (nem is annyira kifinomultak, inkább a témához illően lepusztultak), a hangulat pedig sötét, dögös és penészes. A stílus szerelmesei a fél kezüket oda fogják érte adni, az holtbiztos. Megjelenés a változatosság kedvéért PC CD-ROM-ra, majd valamikor az év végén.

BATTLE IN The Civil War

Az Amerikai Polgárháborút már számos programban feldolgozták. Az első, s mindeddig legkedveltebb változat a North & South volt, de ez a remek program mostanra kissé elavult. Talán ez is közrejátszott abban, hogy a Dagger Interactive nevű (számomra ismeretlen) cég programozói hatalmas munkába kezdtek és az EMPIRE segítségével kiadták a CW-t. Hogy mennyire volt sikeres e munkájuk, azt mindenki maga eldöntheti. Az azonban biztos, hogy az én tetszésemet elnyerte a játék, s ezért megpróbálom mindenkiben felkelteni az érdeklődést.



Aki a teljes amerikai polgárháború végigjátszására vállalkozik, annak a háttéripar összehangolt irányítására is fel kell készülnie.

MÁS MINT A TÖBBI

A program tulajdonképpen egy katonai stratégiai játék, melynek csata része emlékeztet a Fields of Glory-ra, de mégsem mérhetjük össze a két játékot, hiszen a Civil War vetélytársánál sokkal többet tud. Itt ugyanis a játékos feladata nem merül ki egy-egy csata levezénylésével, hiszen nem különálló csatákat, hanem egy egész kontinenst átfogó hadjáratot kell győzelemre vezetnünk. Ennek megfelelően a katonáknak adott parancsokon túl foglalkoznunk kell a seregek átcsoportosításával, a városok és a lakosság meghódításával, katonák toborzásával és kiképzésével, valamint a seregek utánpótlásának biztosításával is. S hogy ez a rengeteg feladat ne legyen reménytelenül nehéz, arról szerzők a számtalan beállítható opcióval kívántak gondoskodni.

A program képernyői könnyen kiismerhetőek: a kép nagy részét mindig az aktuális térkép foglalja el, míg jobboldalt és alul az irányítást segítő gombok sorakoznak. Ha az egérrel bármelyikre rámutatunk, a kép tetején egy rövid magyarázó szöveg jelenik meg.

A kezdő képernyőn a gombok hatása a következő: **Kérdőjel** - a szerzők, **Katona** - 1 vagy 2 játékos (két játékos esetén be kell állítanunk a két gép közötti kapcsolat módját), **Zászló** - melyik fél csapatait vezetjük a háborúba, **Amerika térképe** - új hadjárat kezdete, **Dombok** - egy külön csata megvívása (ha nincs kedvünk egy teljes hadjáratot végigcsinálni, itt néhány fontosabb, a történelemben már megvívott csatát játszhatunk újra), **Lemez** - elmentett játék betöltése, **Kotta** - hang opciói, **Könyv** - enciklopédia ahol a híres személyiségek életrajzától kezdve a kor kedvelt katonadalaiig mindent megtalálunk, s végül a **DOS prompt** a kilépéshez.

A hadjárat 1861. április 12-én kezdődik és legkésőbb 1864. november 8-ig tart. A harcok során a két fél erejének legfontosabb jellemzője az, hogy hány város tartozik fennhatóságunk alá. A játékot kétféleképpen lehet megnyerni: vagy el kell foglalni egy bizonyos számú várost (a kép tetején a piroskék csík a két fél által irányított városok arányát mutatja, s két kis fehér vonás jelzi a győzelem, illetve vereség szintjét). Ha ez 1864. november 8-ig nem sikerül, az nyer, akinek ekkor több városa van.



A stratégiailag fontosabb ütközetekre nagyon körültekintően kell felkészülni - csapatainkat úgy telepítsük, hogy egymást is védeni tudják.



A program tökéletességére jellemző, hogy tucatnyi korabeli fotót és rajzot is megtekinthetünk, katonadalokat hallgathatunk.

A kép nagy részét Észak Amerika térképe foglalja el. Az alatta lévő ikonokkal visszajuthatunk a főmenübe, nézhetjük az idő múlását, beállíthatjuk a hangokat és lemezre menthetjük az állást. A jobb alsó gombbal a térkép két mérete között váltogathatunk (kinagyításnál rá kell böknünk a számunkra érdekes területre is). Az igazán fontos hadműveleteket a nagyított térképen érdemes elvégezni.

A játék ideje folyamatosan múlik, azaz nem gondolkodhatunk egy lépésen órákig. Minden nap két részre van osztva. Az éjszaka a tervezgetés és a parancsok (mozgatás, építkezés, sorozás) kiadásának ideje, míg nappal a katonák mozognak, harcolnak. Ha nem akarjuk a teljes éjszakát parancsosztásra felhasználni, az órát megnyomva felgyorsíthatjuk az idő múlását. Napközben az alsó gombok helyét a különböző eseményekről szóló tájékoztató veszi át. Ezek közül a legfontosabbak egy épület vagy egy újabb csapat elkészülése, egy város elfoglalása vagy elvesztése vagy két ellenséges sereg találkozása.

Parancsokat két külön területen (hadsereg és a városok fejlesztése) adhatunk ki. Ennek megfelelően a térképet is két külön módban használhatjuk, s a kettő között a jobboldali utolsó előtti gombbal válthatunk. Amikor ezen egy gyár van, a városoknak, amikor pedig katona, a seregeknek adhatunk parancsot.

VÁROSOK

A térképen kék téglalap jelzi a szövetséges, piros a déli, zöld pedig a semleges városokat. Minden város valamelyik államhoz tartozik. A háború során csak azokból a városokból remélhetünk segítséget, amelyek saját vagy semleges államokhoz tartoznak (az államok a játék során nem állnak át a másik oldalra). A városoknak igen fontos a szerepük, hiszen ők termelik a különböző nyersanyagokat, melyekből újabb seregeket állíthatunk fel, épületeket építhetünk.



Csapatainknak kilenc féle parancsot adhatunk, hogy az adott helyzetekben hogyan viselkedjenek - jókora előrelépés ez a FOG-hoz képest!

A különböző tevékenységek természetesen más és más nyersanyagokat és mennyiségeket igényelnek.

A nagyobb városok fővárosok, s minden kisebb város egy fővároshoz tartozik. Ez azért fontos, mert minden kis város a megtermelt dolgok egy részét a fővárosnak adja, de fejlesztéskor a főváros javainak egy részét is felhasználhatja (a javakat egy-egy csík jelzi, melyből a zöld rész a városban lévőt, a sárga pedig a fővárostól kölcsönvehetőt mutatja).

A kurzort a térképen mozgatva mindig kiválasztódik a hozzá legközelebb lévő város, s a jobb oldalon látható lesz minden fontos információ erről a településről. Legfelül a város neve, alatta pedig a város típusát jelző két rajz. A város lehet *ipari* (sok nyersanyag), *mezőgazdasági* (sok élelem) vagy *vegyes* (mindkettő). Ezen túl a városban lehet *kikötő*, *vasútállomás* vagy *erőd*. Az alatta lévő nyolc helyre építhetjük meg a város épületeit. Itt négyféle *erődöt*, *vasútállomást* (a katonák felszállását gyorsíthatjuk vele), *sorozóirodát*, *kiképzőtábort*, *kórházat*, *fogolytábort*, *raktárat* (az utánpótlás jobb elosztását segíti) és *vagonokat* (az utánpótlás szállításának gyorsasága a vagonok számától függ) telepíthetünk. A már felépített épületek teljesen színesek, a többi szürke. Ha valamelyik megépítéséhez már megvan a szükséges nyersanyag, körülötte egy sárga keret jelenik meg. Az építkezés megkezdéséhez csak rá kell bökni a megfelelő épületre. A már megkezdett építkezést nem lehet félbeszakítani. Ezek alatt néhány csík a városban található nyersanyagokat jelzi (a legmagasabb szinten ember, ló, élelem, nyersanyag).

Legalul pedig az ebben a városban besorozható egységek következnek. Itt szintén sárga keret jelzi, ha valamelyikhez minden szükséges dolog rendelkezésünkre áll. Bármelyiket választjuk is, egy újabb menühöz jutunk (ha magasabb fokozatban játszunk). Például a gyalogosoknál *háromféle csapatot* képezhetünk ki (ezek fegyverzetben, kiképzésben és árban különböznek) valamint felállíthatunk egy *mérnök csapatot* (akik felgyorsítják a sereg haladását nehéz terepen, hozzájárulnak a védekezéshez és az erődítmények szétrombolásában is igen hatékonyak) és egy *vasútépítő brigádot* (akik fejlesztik a vasúthálózatot, és javítják a szerelvények állapotát). Ha a városon megnyomjuk a tűzgombot, kiadhatjuk parancsainkat. Innen a térképhez a hüvelykujj lenyomásával jutunk vissza.



KATONÁK

Ebben az esetben a térképen mozogva mindig a kurzorhoz legközelebb álló hadtestünk lesz fehérrel kiválasztva. Ha ez az egység éppen mozgásban van, kijelölt útvonala piros csíkként jelenik meg a térképen. Mint a városoknál, a katonáknál is a kép jobb szélén találjuk a kiválasztott egység jellemzőit: legfelül a csapat, majd a parancsnok neve, alatta a gyalogosok, lovasok és tüzérek száma látszik. Ezt a csapat összereje követi, amely tulajdonképpen az előző három szám összege.

Az ez alatti három csík a csapat állapotát jellemzi. A morál azt mutatja, mennyire van kedvük a katonáknak harcolni. Ha az érték alacsony, a csapat nehezebben engedelmeskedik a parancsoknak, s ha eléri a nullát, az egész csapat dezertál. A következő érték a fáradtság, amely hat a gyorsaságukra és a moráljukra. A legalsó csík az utánpótlást jelzi. Minél messzebb van a csapat egy raktárakkal felszerelt várostól, annál alacsonyabb lesz ez az érték. Egy idő után például a lőszerből is kifogyhatnak katonáink. Ezeken az értékeken túl a katonákat a szerzett tapasztalatuk is jellemzi, ez azonban nem jelenik meg a képernyőn. Végül a csíkok alatti kép az éppen érvényben lévő parancsot mutatja. Az ellenség katonáiról itt a nehézségi foktól függően kapunk részletes vagy felületes információkat.



Néha elég nehezen áttekinthető a csata állása az összekeveredett csapatok miatt - ilyenkor forgassuk meg a térképet.



A kis összecsapásoknak hamar vége, az igazi móka a több ezer embert felvonultató nagy háború!

Ha a kiválasztott egységen a bal gombot megnyomjuk, parancsokat adhatunk neki (az egyes parancsokat jelképező ikonok a kép jobb szélén jelennek meg). Ezek közül az éppen végrehajtott parancsot piros, az utoljára kiadottat (ha ez még nem érkezett oda) pedig sárga keret jelöli.

Szárazföldi csapatoknak 11 parancsot adhatunk. Ezek felülről lefelé: *menetelés* (Advance), *óvatos megközelítés* (Cautious Advance), *roham* (Rapid Advance), *várakozás* (Stand), *támadás* (Hold), *védekezés* (Defend), *visszavonulás* (Withdraw), *menekülés* (Retreat), *őrült menekülés* (Rapid Retreat), *vasúti utazás* (Move by Train) és *hajózás kereskedelmi hajókon* (Move by Ship). A vonatozás és hajózás esetén a csapat elbandukol a legközelebbi állomásig, ott felszáll, s ameddig baráti területen lehet, utazik. Az út végén kiszáll, s gyalog folytatja útját. Ha valami mozgató parancsot adunk ki, ezután ki kell jelölnünk a menetelés célját. Ha nem akarjuk változtatni az utolsó parancsot, válasszuk a hüvelykujjat. Ha egy csapat teljesítette a parancsot, letáborozik, s vár a következő utasításra (például, ha este a csata véget ér, letáboroznak, s másnap csak újabb parancsra folytatják útjukat vagy a harcot). Természetesen, ha közben egy ellenséges egység a közelébe ér, védekezni fog.

A hajóknál kevesebb dolgunk van, hiszen őket csak a megfelelő helyre kell küldenünk. Egy területen egyszerre több hajó is lehet. Mielőtt parancsot adnánk, ki kell választanunk azokat, melyeket mozgatni akarunk. Ezek számát a bal gombbal növelni, a jobbal pedig csökkenteni tudjuk. A hajók automatikusan bombázzák az ellenséges városokat és hajókat és szállítják az utánpótlást.

HADSEREG

Hadseregünk, mint minden ilyen szervezet piramishoz hasonlóan épül fel. A csúcson a főparancsnok, legalul pedig a harcoló katonák egységei. Minden csapatnak egy saját parancsnoka van. Ha ilyen nincs kijelölve, a program úgy tekinti, mintha egy teljesen tapasztalatlan parancsnok vezetné a katonákat. A parancsnokok képességeit a katonák-



A déliek visszavonulás után elfoglalták a dombtetőt, az északiak végső megoldás gyanánt a bekerítéssel próbálkoznak.

GEZZ, ROHAM!



Transfering Regiments - A csapat a szabad egységek közé kerül.

Allocating New or Unallocated Regiments - a csapatokat már meglévő egységekhez vagy új egységekbe oszthatjuk be. Egy alegységben legfeljebb hat csapat lehet, s egy csapat maximum 1000 emberből állhat. A szabad tisztek és katonák a kép alján bal- és jobboldalt látszanak.

Issuing Orders - A csapatot kivesszük a felette lévő parancsnok hatása alól. Ekkor a csapat nem követi a nagyobb egységet, hanem önállóan képes utasításokat teljesíteni (például kisebb városokat elfoglalni). Az ilyen csapatokat a Rejoin Command paranccsal vihetjük vissza a seregbe.

CSATA

Maga a csata ezek után egész egyszerű. Amikor két ellenséges sereg találkozik, a gép figyelmeztet erre, s dönthetünk, hogy lejátsszuk, vagy a gép számolja ki a végeredményt. Ha a küzdelem mellett döntünk, érdekesebb lesz a dolog, de egy hadjárat így akár hónapokig is eltarthat.

Csatában a teljes terület térképét látjuk, melyet a jobb alsó sarok nagyítóival részletesebben is megnézhetünk. A nagyított térkép látható részét a megszokott módon görgethetjük, míg a felső gombokkal forgatni tudjuk a képet. A csapatokat kis zászlók azonosítják (a kicsik az egységeket, a nagyok pedig a sereget). Parancsot egységeinknek a hadjáratban már megismert mó-don adhatunk (ugyanazok az utasítások, csak a vasút és a hajó hiányzik). Itt is érvényes az, hogy a



Amíg a gyalogsági egységek közelharcot vívnak (lovasság most nincs a közelben), addig a tüzérség órákon át szórja az égi áldást - ezt hívják állóháborúnak.

hoz hasonlóan négy érték írja le: mennyire hatékonyan hajtja végre a kiadott parancsot, mennyire alkalmas a parancsok végrehajtására, mennyire agresszív és milyen gyakorlott.

Jobboldalt alulról a harmadik gombbal a sereg szerkezeti rajzához jutunk. Itt az alsó rajzok a csapatokat, az elágazások figurái pedig a különböző szintű parancsnokokat jelzik. Ha bármelyik négyzetre rámutatunk, felül az egység és a parancsnok tulajdonságait láthatjuk. Ha rábökünk valamelyikre, a sereg szerkezetét változtathatjuk meg:

Transfering Generals and their Units - egy egység áthelyezése. Ekkor a csapatot vagy egy kérdőjeire vagy egy másik parancsnokra (ebben az esetben a régi parancsnokot leváltjuk, a két csapatot pedig összevonjuk) tehetjük.



Győztes csaták után csapataink eléggé szétszóródhatnak, az irányítás miatt érdemes újraegyesíteni őket.

Transfering Generals - Eltávolítja a parancsnokot a csapat éléről és a szabad tisztek közé teszi.

kis egységeket kiemelhetjük, s önálló utasításokat adunk nekik.

Az idő múlását az órán a bal gombbal gyorsíthatjuk, a jobbal pedig lassíthatjuk. A fehér zászlót választva a csata véget ér, s a végeredményt a gép a két fél ereje alapján ki számolja. Egyébként a csata este 7-8 óra körül (sötétedés) ér véget. Ilyenkor jöhet a pihenés, s másnap folytatódik a harc.

BEÁLLÍTÁSOK

Az új játékok kezdetén egy bonyolult menüben állíthatjuk be a nehézséget. Itt az egyik lehetőségünk, hogy a kép jobb szélén az öt rendfokozat közül választunk, ami az összes lehetőséget erre a fokozatra állítja. A másik mód, hogy mind a kilenc ikonnál külön választunk az öt fokozatból (ezek közül egyszerű csata esetén nem mind módosítható):

$ jel: A városokban fellelhető nyersanyagok kezelése. A legnehezebb fokon külön számok jelzik a városok által termelt ember, ló, élelem és nyersanyag utánpótlást, míg a legalacsonyabbon egy utánpótlás érték van, amiből készíthetünk fegyvert és lovat is.

Ládák: Az utánpótlás biztosítása. Alacsony szinten mindenki végig el van látva a játék folyamán, míg az utolsón raktárakat és vasúti szerelvényeket kell építenünk, s az ellátás a legközelebbi raktártól való távolságtól függ.

Katonák: Első szinten csak egy gyalogos, lovas tüzér és tengeri egység van, míg az ötödiken 17 egység közül válogathatunk. Ezek felszerelésben, kiképzésben (s annak idejében), tapasztalatban is különböznek egymástól.



Az északiak abszolút túlerőben vannak, de mintha egy kicsit meg lennének zavarodva: talán Dél felől egy nagyobb ellenséges erő közeleg?

Épületek: Első szinten csak erődöt és toborzó központot építhetünk.

Térkép: Egyszerű fokozaton a katonák azonnal megkapják a parancsokat, s az ellenséges csapatokról is minden információt megkapunk. Nehezebb esetben a távolságtól és a parancsnok rátermettségétől függ a parancs megérkezésének ideje. Az ellenségről csak kevés és pontatlan információt kapunk, s az idő is gyorsabban telik (kevesebbet gondolkodhatunk).

Sátor: Magas szinten a fáradt katonák lassabban haladnak, könnyebben dezertálnak, pontatlanul céloznak és romlik a moráljuk.

Dombok: A tereptárgyak nehezebb fokozatban akadályozzák a kilátást, lassítják a mozgást, fárasztják a katonákat.

Arcok: Nehéz fokozatban a katonák morálját minden elképzelhető esemény (vereség, hosszú menetelés, stb) befolyásolja.

Zászló: A győzelem eléréséhez szükséges városok száma.

TÖBB MINT JÁTÉK

Bár a játék CD-n került forgalomba, ezen a lemezen csak a bevezető intro-t tárolja. Az installálás és az első egy-két játék után tehát nem is lesz szükségünk rá. Érdekessége a programnak, hogy két játékos is harcolhat egymás ellen. Ilyenkor a két gépet hálózaton, modemen vagy egy egyszerű soros kábelen keresztül is összeköthetjük, s egy rövid konfigurálás után indulhat is a hadjárat. A program dobozában a CD-n és az elég részletes dokumentáción túl találunk még egy, a csapatok mozgását bemutató térképet és egy kis füzetet, melyből megismerhetjük a kor hadviselését, szokásait. A Civil Warral tehát nem csak egy remek játékra, hanem érdekes olvasnivalóra és rengeteg új ismeretre is szert tehetünk.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CIVIL WAR — KIADJA: EMPIRE

grafika / hang/zene / kezelhetőség / kihívás (PITE — KORREKT — KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS: **90%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 7MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Virtu[...] PO[...]

ENNÉL MÁR CSAK A V[...]


A játék egyik leglátványosabb opciója az irányvonalak bekapcsolása: az első 4-5 koccolást előre kiszámítja a gép.

Emlékszem, néhány évvel ezelőtt tetőzött a biliárdőrület. A legleprább csehóban is állt egy-egy vörösborfoltos asztal, 2x20 forintért bárkiből lehetett labdazsonglőr, az est fénypontja. Az égi csatornák is elkezdték nyomatni a közvetítéseket - sajnos mindig éjjel 12 és 2 között, de a kitartóak mindig fennmaradtak megnézni Steve Davist. Nem sokkal később megjelentek a több tíz asztalos biliárdszalonok, ahol "nagyüzemben folyt a koccolás", ide a nagymenők már saját botukkal jártak le, a lányok miniszoknyában meg köldökig kivágott dresszben hajladoztak az asztalokra, a közönség nem kis örömére, a pia ára meg többszöröse volt a legdrágább éjjelnappalinál megszokottnál is - azaz igazi iparággá nőtte ki magát a sport. Viszont azok számára, akik otthon, a



számítógépük előtt ülve is szerették volna gyakorolni az ütéseket, nem sok esélyük volt. Kétdimenziós változatok születtek dögivel, de olyan, amelyik valamennyire is megközelítette volna az eredeti játék hangulatát, nem készült. Egészen mostanáig...

JOBB MINT A VALÓSÁG?

Az Interplay korongja valódi csoda. Azon túl, hogy egy Monty Python stílusú biliárdtörténetet, egy videóról pörgő fantasztikus trükkbemutatót és egy mindenre kiterjedő, példalökéseken bemutatott tippgyűjteményt tartalmaz, a játék maga is forradalmi. Gondoltak a fejlesztők a lassabb gépek tulajdonosaira is, nekik a VGA felbontást ajánlják, ami darabossága ellenére is nagyon élvezhető. De a valódi perfekció az SVGA módban látható: a golyók számozása gurulás közben is tisztán látható, a látószögek változtatásában teljes szabadságot élvezünk, így beállíthatók olyan nézetek is, amelyek valójában már túlmennek a realitáson is (fejjel lefelé álló asztal, plafonmagasságból való rálátás a posztóra, avagy éppen ellenkezőleg, a golyók mozgását két centiről is szemlélhetjük anélkül, hogy kiböknénk a szemünket). A hangok egészen elképesztő hasonlóságot mutatnak a valósággal: ha lassan pottyan be egy golyó a zsebbe, finomabb (nem csak halkabb!) koppanást hallunk, mint amikor "belebombázzuk" közelről. Apropó lökés! Nem szabad elfeledkezni a játék egyik óriási újításáról sem, az egér központi szerepéről. Végre felismerték a készítők, hogy a





mouse nem csak ikonok mozgatására és klickelgetésre alkalmas, hanem akár dákónak is kiváló! A játékban nem a már megszokott módon történik a lökés (előre beállítjuk a paramétereket és a gép eszerint elvégzi azt), hanem az egér mozgatásának dinamikájától függ az ütés erőssége. Ez a módszer még tovább növeli a valóságközeliséget. S nem hiába tüstënkedett a játék készítésénél számos matematikus és fizikus - a golyók mozgása mindenben hű mása a valóságnak (ami gyakorta meghökkentőbb, mint gondolnánk). Bátran ki merem jelenteni, hogy ennél jobbat nem lehet készíteni, a játék forradalmisága megközelíti a Doomét.

A SZABÁLYOK

A játékban négyféle pool közül választhatunk, bár pont olyan, mint amit a hazai biliárdtermekben dí-

vik, nincs az alapjátékok között.

Az általános szabályok: akkor érvényes egy lökés, ha a fehér golyó eltalál egy másikat majd a fehér az asztal szélét érinti, vagy az eltalált golyó érinti az asztal szélét, vagy az eltalált golyó lyukba esik. Ha ezek közül egyik sem teljesül, hibának számít. A következő játékos akkor következik, ha szabályosan nem lövünk le egy golyót sem, vagy hibát követünk el. Ezek után lássuk a specifikus szabályokat.

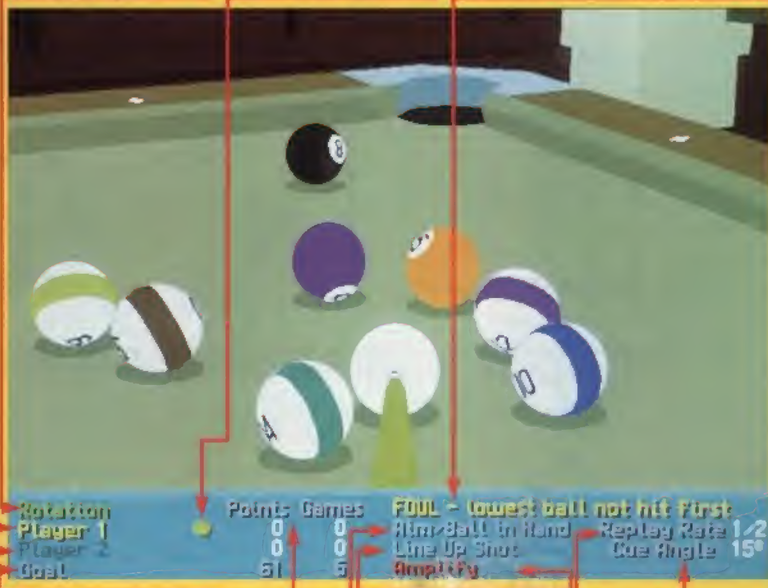
Straight Pool: A végső cél az előre beállított pontszám (15-99) elérése. Egy szabályosan elrakott golyó 1 pontot ér, illetve az ugyanabban a körben leesett további golyók is 1-1 pontot jelentenek. Hiba esetén -1 pont a jutalmunk, ha az ellenfél hibázik, és közvetlenül utána mi is hibát ejtünk, -2 pont a büntetés. Három egymás utáni hibázás után további -15 hibapontot kapunk. Hibázás után az ellenfél a tábla kezdővonala mögül bárhonnan elvégezheti lökését. Ennél a lökésnél a fehér golyónak és még másik két golyónak is ütköznie kell a pálya szélével. A labdák eltevése előtt be kell mondani, hogy melyiket hová szándékozunk belőni, de sikertelenség esetén nincs pontlevonás.


A látószögek változtatásának lehetősége egészen lenyűgöző.


Madártávlatból vagy akár békaperspektívából is lökhetünk.

al
OL

...LÓSÁG ÉLETHŰBB!



8-Ball: A cél, hogy a 7 csíkos vagy teli golyót elrakva a fekete 8-ast lyukba küldjük. Amilyen fajtájú golyót legelőször elrakunk, olyan golyókra lőhetünk a továbbiakban, illetve ellenfelünk értelemszerűen kizárólag a másik fajtát találhat el először. Hibázás esetén az ellenfél bárhová helyezheti a fehér labdát. Amikor már csak a 8-asra lőhetünk, s a lyukba küldjük, először azt kell eltalálnunk, egyébként hibázunk, illetve ha lemegy, akkor el is vesztjük a játékot. Akkor is vesztünk, ha a 8-as lemegy, s utána egy másik golyó vagy a fehér is leesik. Amíg nincs lenn az összes saját golyónk, és a 8-as leesik, szintén vesztünk. Be kell mondani, hogy hová akarjuk letenni a 8-ast, s amennyiben nem oda esik le, az ellenfél nyer.

9-Ball: A 9-es labda szabályos eltevése a cél. A fehérrel a táblán lévő legalacsonyabb pontszámú golyóra kell lőni, és ha ugyanebben a körben a 9-es is leesik, nyertünk. Amennyiben nem a legalacsonyabbat találtuk el először és/vagy a 9-es is leesik, az ellenfél szabadon helyezheti a fehér golyót. Csak a szabálytalanul eltett 9-est kell visszahelyezni a táblára, a többi golyó akkor is lent marad, ha szabálytalanság előzte meg a leesését.



Nem nyomdahiba, hanem egy furcsa kameraállás a játék számtalan lehetősége közül. Ha ezt Newton látná...

Rotation: A cél, hogy 61 pontot érjünk el, vagy az utolsónak fennmaradt golyót mi tegyük le (a táblán levő golyók összpontszáma ugyanis 120). A fehérrel a legalacsonyabb számú golyóra lőhetünk, de utána bármely golyó leeshet és pontszáma nekünk íródik. A szabályosan elrakott golyók a rajtuk levő pontszámot érik. A szabálytalanul leesett golyók visszakerülnek a táblára, és utána az ellenfél bárhová helyezheti a fehér golyót.

A FONTOSABB BILLENTYŰK

A játék irányításában az egér kulcsszerepén túl igen fontosak a billentyűk. Amikor az egérrel beállítottuk a nekünk tetsző lövési szöget, az **S** billentyűvel fixálhatjuk a dákó helyzetét, **B**-vel a dákó végét emelhetjük fel/le (1-90 fokig), illetve az **E** billentyűvel a dákó hegyének "becsapódási helyét" állíthatjuk a fehér golyón. Az előzővel visszafelé pörgethetjük, illetve előre gyorsíthatjuk a golyót, az utóbbi segítségével pedig "falsot", az az oldalirányú csavarást adhatunk a golyónak. (Érdemes mindkettőt többször is kipróbálni, nagyon élethű és meghökkentő effektek sülnek ki a dologból.) A **Shift** és **Ctrl** segítségével a dákó mozgatási sebességét, azaz a lövés erősségét/finomságát állíthatjuk be, majd az egérrel elvégezhetjük a lökést (ha esetleg mégsem tetszenek a beállított adatok, **A**-val ismét elölről kezdhetjük a célzást). Ha ellenfelünk hibázott és kézben tartjuk a fehér golyót (Ball in Hand felirat olvasható), az **M** billentyűvel mozgathatjuk a tetszés szerinti helyre. Nagyon látványos, és kezdők számára kifejezetten hasznos opció hívható elő az **T** billentyű megnyomásával: megjelennek azok a segédvonalak, amelyek azt jelzik, hogy merre pattannának el a golyók, ha az adott pillanatban ellőnénk a fehér golyót. **O**-val felülnézetre kapcsolhatunk, **R**-rel visszajátszhatjuk az előző lövést, az **U** billentyűvel törölhetjük az előző elrontott lökést és végül, de nem utolsó sorban a **Z**-vel felgyorsíthatjuk a már ellött labdák mozgását, míg meg nem állnak.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

VIRTUAL POOL — KIADJA: INTERPLAY

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **98%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 1MB HD: 2MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

KÈPZELT RIPORT

Egy magyarországi közvéleménykutatásról

Letette a szék mellé tízkilós táskáját, a székre mázsás testét, belenyúlt a táskába, s egymás után varázsolta elő az általatok beküldött kérdőívek kötegeit, végül az egészre rátett egy többoldalas, géppel írt anyagot. Beletúrt kezével az ősz sörényébe, rám nézett, s csak ennyit mondott: megvan.

Zolee: De mi az eredmény Vic bácsi?

Vic bácsi: Leírtam, olvasd el.

Zolee: De mégis, találtál valami érdekeset benne?

Vic bácsi: De még mennyire! A Körkérdés óta megváltozott a világ. Tudod, mikor volt a Körkérdés? Te csináltad.

Zolee: Két éve.

Vic bácsi: Volt márciusban. Akkor is, most is készült statisztika a gépállományról. Az öreg 64-es vezette a mezőnyt, az Amiga meg a PC csak utána kullogott. A 286-os és a 386-os együtt 32% volt, az Amiga 20%, a 64-es pedig 42%.

Zolee: És a konzolos gépek?

Vic bácsi: Nevetni fogsz, 2,9%.

Zolee: És most?

Vic bácsi: Tulajdonképpen a 64-es gépek megmaradtak, de a tulajdonosaik két irányba mentek tovább. Az egyik csoport a PC-t választotta, mert azt az egész család használhatja, fejleszthető, míg a másik rész a konzolosok felé fordult. Itt a Sega Megadrive vitte el a pálmát. A PC-nél két évvel ezelőtt egyenlő arányban volt a 286-os és a 386-os. Most ugyanez a helyzet a 386-os és a 486-os között, de mintha az utóbbiból több lenne.

Zolee: És az Amiga?

Vic bácsi: Lemaradt. Ha a mostani statisztikát nézem, a 64-es még mindig 20%, illetve 25%. Azért mondok két számot, mert az első a gépek, a második a tulajdonosok százalékában van.

Az a helyzet, hogy egy főre 1,3 gép jut. A 64-est kegyeletből megtartották. Legalábbis a lomtalanításkor eggyel sem találkoztam. A PC előretört 41,2%, illetve 53,6%-ra, míg a konzolosok 31,6, illetve 41,2%-ra. Az Amiga 5, illetve 6,5%, de ha az 1200-ast, meg a CD32-t is hozzáveszem, akkor 7,7 illetve 9,9%.

Zolee: Tehát az Amiga leírható?

Vic bácsi: A dolog nem ilyen egyszerű. Azt hiszem, hogy az amigásoknak kisebbségi komplexusuk van.

Zolee: ???

Vic bácsi: Volt olyan kérdés, hogy a lap mellékletében melyik programot akarják látni. Dőltek az ötletek (sohasem voltunk ötletszegény ország). Persze ez így olajfolt. Ezért csak azokat vettem figyelembe, amelyiket legalább öten kérték. A 64-esek így összehoztak hármat, a konzolosok négyet, a PC-sek 20-at, s az amigások egyet sem.

Zolee: Neked milyen géped van?

Vic bácsi: Amigám.

Zolee: És mit csinálsz vele?

Vic bácsi: Természetesen játszom. A 64-est olyan számításokhoz használom, amelyben algoritmus van.

Zolee: De az Amigán mit játszol?

Vic bácsi: Stratégiai programokat, kereskedelmi szimulációt.

Zolee: Találsz hozzá játékot?

Vic bácsi: Nézd, ez egy igen érdekes kérdés. Azt megértem, ha csak 5% a részesedése, akkor nemigen készül rá program. Ennek ellenére van, csak nem fedezték fel őket.

Zolee: Például?

Vic bácsi: Delivery Agent, German Trucks, On The Road, ezek a Transworldhoz hasonlítanak, a Zeppelin, melynek a PC-s változatát megveheted a Shopban, végül az Oldtimer, melyen nemrég küzdöttem át magam. Érdekes, hogy az Oldtimer intrója a következő mondattal fejeződik be: "Amiga lebt", Amiga él.

De végül is mindenki a maga számára igényel programleírást. Tehát nálunk 5-6%, s azok se mind stratégiait akarnak.

A lap vásárlóit valóban meghatározza, hogy mi van a lapban. A vevők száma fluktuál. Sokan ismerik a lap tartalmát, mielőtt még megvették volna. Megértem a szerkesztőség helyzetét, minden igényt nem tud kielégíteni, tehát igyekszik kielégíteni a legnagyobbakat. Azonban, ha valaki összegyűjti az amigásokat, azok leszakadnak innen.

Zolee: Van valami ötleted?

Vic bácsi: Általában van. Hogy használhatóak-e, az már más kérdés. Csak a stratégiai programokról tudok véleményt mondani. Ezek helyzete a lapokban a legmostohább. Na ne nézz rám olyan furcsán! A kalandjátékokról olyan hosszú cikkeket írnak, hogy az ember tudja az egész sztorit. A szimulációknál (technikai szimulációról van szó) leírják a kezelést, a siker gyakorlás kérdése. A stratégiainál lényegében ugyanezt teszik, de azután semmi több. Igaz, sokan írták, hogy ne is közöljék a lejátszást, mert akkor nem lesz izgalmas. Ugyanakkor kérnek tippeket a megoldáshoz. Ugyanaz a játék fut több gépen. Ha a kezelési különbségektől eltekintünk, a végigjátszás nagyon hasonló. A leírások, mint mondtam, csak a kezelést mondják el, néha adnak egy-egy jótanácsot. Az ember viszont sokszor megakad valamilyen kis dolog miatt. Nekem van egy fiatalabb barátom (ő még csak alig múlt 50 éves), szóval kisegítjük egymást tanácsokkal.

"Tulajdonképpen a 64-es gépek megmaradtak, de a tulajdonosaik két irányba mentek tovább. Az egyik csoport a PC-t választotta, mert azt az egész család használhatja, fejleszthető, míg a másik rész a konzolok felé fordult. A PC-nél két évvel ezelőtt egyenlő arányban volt a 286-os és a 386-os. Most ugyanez a helyzet a 386-os és a 486-os között, de mintha az utóbbiból több lenne. Az Amiga lemaradt, részaránya a válaszolók között 6% körüli, de ha az 1200-ast, meg a CD32-t is hozzáveszem, akkor is csak 9,9%."

Mi az ötlet? A lap védnöksége alatt indíthatnánk egy "Így győztem én" rovatot. Mondjuk fél oldalon. Ezt azok írnák, akik az adott játékban a legjobb eredményt érték el, s ezt a játék vége előtti kimentett állással bizonyítják. A stratégiai játékokban ugyanis sokkal több van, mint azt sokan gondolnák. Lehet, hogy az ötletnek nem örül a szerkesztőségi stratégia, de ő se maradna munka nélkül. Na jó, tudom, hogy mit akarsz mondani, de várj egy hónapot, - ha a beszélgetésünket leközlöd - kiderül, hogy lesz-e reakciója... Különben is csak azt mondhatom, amit az egykori főnököm: "Öregem , ha rám hallgatsz, azt csinálsz amit akarsz."

Vic bácsi felállt. - Remélem még lesz statisztika - mondta - érdekes volt ez is, akár az előzőek. Ezzel elment.

Én csak bámultam az asztalomra rakott kérdőívtömeget, s elkezdtem olvasni az öreg elemzését, hogy megkezdjük a Szerkesztőség stratégiai játékát, amelyet csak egyszer lehet lejátszani, az állást nem lehet kimenteni, csak néha a statisztika ikonra clikkelünk.

Zolee

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!
Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

részletei az újság 17. oldalán találhatók.

Megtartottuk **NYEREMÉNYESŐ** akciónk nyereménysorsolását.

A **SEGA SATURN**-t ***IZSÓ GÁBOR,*** budapesti olvasónk nyerte.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- ❑ **negyed évre: 850,-**
- ❑ **fél évre: 1.650,-**
- ❑ **egy évre: 3.200,-**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________
Címe: ______________________
Irányítószám: ______________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

• CD32 gépet vennék játékokkal. Gera Zoltán Tel.: 258-07-82

• Keresek (olcsón) Amiga1200-asl színes monitorral + esetleg Winchesterrel. Árajánlatokat a következő címre kérem: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u.1.

AMIGA KíNÁL

• Eladó Amiga500 + bővítő + TV modulátor + 70 lemez + egyéb tartozékok (pl: eredeti Mortal Kombat). Ár: 30.000Ft. Érd.: Zádori Zoltán 3300 Eger Tel.: 06-36-323-870

• Amiga CD32 - 33 CD-vel és sok extrával - áron alul, sürgősen eladó! Érdeklődni: Lengyel Krisztián 5700 Gyula, Budapest krt. 10. 2/6.

• Amiga500 + 1 MB RAM + 2 joy + egér + taló + TV-modulátor + RAM kapcsoló + 3.5-ös meghajtó + 50 kislemez szuper játékokkal. Ár: 35.000Ft. Érd: Pusztaszabolcs, Bajcsy 30. Fenyvesi Gábor

• Eladó CD32, 6 játék, joy, újságok, Audio CD-k. Irányár: 50.000Ft. Esetleg Atari Jaguár csere. Érd: Birgés László 1047 Bp. Thaly K.u. 30-32 (16 óra után)

AMIGA CSERE

• Cserélek SEGA MD-ot + 3 játékot + 1 joy-t Amiga500-ra + tartozékokra. Cím: Nikolics Krisztián 8700 Marcali, Múzeum köz 8. Tel.: 85/311-191

• CD32 programjaimat eladom, elcserélem, illetve megveszem a Fields of Glory, Pinball Illusions, illetve egyéb új programokat. Tel.: 282-17-01

C64 KíNÁL

• Eladó: C64 + 2 magnó + 20 kazetta + 1200 lemez tele programokkal, 3 cartridge, 2 joy külön-külön is. Érdeklődni lehet: Halász, Kecskemét Pf.: 512. Tel.: 30/441-875

PC KíNÁL

• Eladó: Eredeti Indiana Jones IV, és European Champions 2000 Ft/db. Ezen kívül eladó 576 KByte 92/4 - 92/6=200 Ft (csak egyben), 92/9 - 95/6=3400Ft (csak egyben). Cím: Hegyi Gábor 2800 Tatabánya, Réti út 40. 3/3.

• IBM 486DX-2/50, 4 MB RAM, VL-Bus, 250 MB Winchester, SVGA-monitor, 5.25" + 3.5" floppy, SB2.0 hangkártya, bő szoftverkínálattal eladó. Érd. hétvégén. Tel.: 96/316-612

• Eladó 486DX-2, 8 MB RAM, CD-ROM (SONY), 5.25, 3.5 drive, 210 HDD, SOUND BLASTER + tartozékok. Garanciális. Érdeklődni lehet: 112-64-15 Mohácsi Zsolt

• 286 IBM-33/1/25 HDD, 1.25 FDD Hercules mon. 5.00 DOS, NC, sok prog.: Prince, Stunts, Histori, Turbo P.joy, mouse, klaviatura. Ár.: 40.000Ft. Érd: Varga Roland 6640 Csongrád, Bartók B. 32.

EGYÉB KERES

• SEGA játékokra kódokat, tippeket, csalásokat cserélnék. Cserébe én is adok a sajátjaimból. Cím: Gerse József 1078 Bp., Murányi u. 51. Tel.: 1216-768

• SNES-re 5.000Ft-ot adnék FIFA Soccer-ért, 3.000Ft-ot 4-es elosztóért. Ha csak egyik van akkor is megveszem. Szentpéteri Dénes 2899 Naszály, Grébicsi 5.

EGYÉB KíNÁL

• Eladó egy japán rendszerű NES + 6 db kazetta (Street F2, WonderBoy, Megaman 6, SuperM 1, SuperM 1,3, stb.) Ára: 18.000Ft. Érd.: Virovecz Csaba 7500 Nagyatád, Gyár u. 50.

• Olcsón eladók! Super Nintendó + 11 kártya, hozzá egy Game Boy és egy C64 + 1541 Floppy + magnó. Érdeklődni a 2-860-721 telefonszámon.

• Eladó egy MD + 2 játék (Sonic2 + Rise of the Robots) + 2 joy (egy 6 gombos). Irányár: 20.000Ft. Cím: Kilvinger Zoltán 7400 Kaposvár, Béke u. 19.

• SEGA MD2 + Sonic2 + Rambo3 + 2 db joy reális áron eladó! Tel.: 292-36-75. Cím: Tar György, Bp., Póth Irén u. 119/b.

• Eladó SEGA MD + 2 joy + Sonic-14.500Ft + Street F.2. SCE + USA adapt.-7.500Ft + Eternal Champions-4.800Ft. Cím: Tettinger Zsolt 6500 Baja, Sirály u. 6. Utánvéttel.

• SEGA Game Gear 3 játékkal 19.000Ft-ért eladó. Ugyanitt Super Nintendo játékok: Aladdin, Empire Strikes Back, Starwing (5.000Ft/db), F-Zero (3.000Ft). Tel.. 1154-573

• SNES játékok eladók (pl: MK II, Clayfighter, Skyblazer, Tiny Toons, Probotector, Maximum Carnage), cserélek is. Érd.: Temesvári Szabolcs Tel.: 2-561-357

• GameBoy + MK + MK2 + WWF 20E Ft-ért eladó vagy Game Gear + MK-ra cserélendő. Érd: 1124400/156m. 13-16 óráig Bódai Károlynénál (hétfőtől–péntekig)

• Eladó SNES-re MK2 9.000Ft, Art of Fighting 6.000Ft, Donkey Kong Country 10.000Ft. Érd.: Szekeres Zsolt 4220 Hajdúböszörmény, Hargita u. 9. Tel.. 52/372-423

• **Eladó MD II + 2 db 3 gombos joy + Sonic2, Robocop VS Terminator. Ár.: 25.000Ft. Kötélverő Dávid 4029 Debrecen, Csapó u. 67. Tel.: 310-028**

• Eladó SEGA Megadrive 5 db játékkal (Mortal Kombat, Sonic2, Turbo Outrun) stb. Tel.: 06/78/345-195 (6-7-ig)

• Jó állapotban lévő GameBoy + 3 játék: Tetris, Track & Field (Olimpia), és F1 Race (4-es adapterrel) eladó. Irányár: 8.500Ft. Tel.: 149-7836

• Eladó SEGA MD–hoz: Dragon, F-15 Strike Eagle, Davis Cup Tennis, Ecco 2., Sonic Spinball, The Incredible Hulk, Tourtles Tournament Fighters. SNES-hez: Rise of the Robots, Lagoon, Choplifter III., Beauty and Beast. Tel.: 25/312-952

• Eladó MD–ra 8 db játék (Mercs, Lemmings, Lotus Turbo, Aladdin, Indiana Jones, Robocop VS Terminator, Ecco the Dolphin, Talespin). Cím: Földessy Róbert 2523 Sárisáp, Hunyadi út 32. Tel.: 06-60-346-475

• Eladom SEGA kazettáimat: Mortal II., Nyári Olimpia, Alien Storm, NBA JAM, Incredible Hulk. Címem: Serfőző Viktor 6230 Soltvadkert, Szőlő u. 40. vagy Tel.: 06-78-381-669

EGYÉB CSERE

• SNES–re eladó v. elcserélhető: MK I., Aladdin, Pilotwings, Magic Sword, SF II., Starwing. Keresek: DK.Country, SF2., Mario Cart, Pinball Fantasies. Tel.: Tamás 220-19-33

• SMD-ra szeretném elcserélni Sonic 3-omat Aladdin-ra vagy Sonic 4-re. Cím: Békéscsaba Telep utca 12. 5600, Tel.: 06/66-321-099

• Elcserélném SNES játékomat (S.Empire Strikes Back) Jurassic Park-ra. Cím: Kis Dániel, 6821 Székkutas, Vásárhelyi u. 58. Tel.: 62/346

A HÓNAP DUMÁJA

A szólásszabadság és demokratizmus szellemében most az előző havi Hónap Dumájára reflektáló kivonatos levél következik, melyet Székely Zoltántól kaptam, de rajta kívül többen is hasonló tartalmú levéllel örvendeztettek meg. Helyszűke miatt csak a leglényegesebb gondolatokat közlöm le, sőt a Hónap Dumája is megsínyli a terjedelmességét. Ennek ellenére úgy látom fairnek, hogy ellenvéleményeket is bemutatunk - jelen esetben kommentár nélkül. Lenne néhány apróbb kiegészítésem ugyan, de hogy kinek milyen mértékben van igaza, úgyis az idő mondja meg. Tehát a levélrészlet:

"Kedves Zoloe! A fejtegetésed, hogy miért késlekedtek a cégnél a fejlesztésekkel, vagy hogy késlekedtek-e egyáltalán, merőben szubjektív és csak utólagosan lehet okosnak lenni (ahogy egykori oktatóm mondta: ha nagyanyámnak f***-a lett volna, ő lett volna a nagyapám). Például az az ötleted, hogy az A1200-hoz alapkiszerelésben kellett volna vinyót adni... Szerintem így viszont többen vették meg a gépet és a programok akkori méretét tekintve talán nem is volt akkora veszteség, főleg hogy bármikor bele lehetett rakni egy 3.5-ös merevlemezes meghajtót. A CD-ROM pedig négy-öt éve még igencsak messze volt, és olyanok, akik Amigát vettek, nemigen engedhették meg maguknak. Bár annyiban igazad lehet, hogy érdemes bizonyos csúcstechnológiájú fejlesztéseket gyorsan piacra dobni, és akár veszteségesen is ott tartani, amíg a technológia átlagos színvonala eléri azt a szintet, mivel a szoftverellátottság ebben az esetben előny lehet a konkurenciával szemben. De ez is tuti leri, lásd Commodore CD-TV.

De hagyjuk a múltat. Itt következett az a kijelentésed, ami igazán értetlenséget váltott ki belőlem, idézem: ...továbbá arra a nyilvánvaló tényre sem helyeztek megfelelő hangsúlyt, hogy az Amiga igenis JÁTÉKGÉP, profi felhasználásra teljességgel alkalmatlan. Idézőjel bezárva. Légyszíves menj oda egy Amigához, megvan? Jó alaposan nézd meg! Na most szólj a Martinnak, hogy mutasson egy Nintendót, vagy amit akar. Megvan? Átlagos felfogó képességedet feltételezve most már tudnod kell, hogy mi a játékgép és mi nem. Én személy szerint azért vettem 500-ast annakidején, mert éppenhogy nem játszani akartam. Azzal kapcsolatban, hogy mi a profi, ajánlom figyelmedbe a Babilon5 illetve SeaQuest című filmeket. Mondjuk biztos nem 500-assal csinálták, viszont Te sem mondtad, konkrétan melyik Amigát szidod.

Az Amiga egy jó kis házi számítógép, bár mostanában azt szokás mondani az ilyesmire, hogy multimédiás. Szerintem ez a szó azt takarja, hogy a géppel nem csak szöveget szerkesztesz vagy csak játszol, hanem Te magad kezdesz különböző dolgokat létrehozni (pl.: zenét, vagy akármit), amit más módon, nem számítógéppel csak sokkal körülményesebben tudnál megvalósítani. Tehát a multimédia célja nem az, hogy CD-ről nézhesd a filmeket, hanem hogy olyan területekre terjeszd ki a kreativitásod, ami különben elérhetetlen számodra; erre pedig már egy A500-as is alkalmas.

A C64 gyártásáról a véleményed úgy tűnik bizonyos társadalmi-gazdasági meghatározottságról árulkodik (hogy marxistára vegyem a figurát), mondd csak, az mennyire megterhelő számodra, hogy új proggikat szerzz be, vagy egy új gépre térj át, mert engem itt Köz-Európában pl. kurvára lestrapál. És ha azt veszzük, hogy világviszonylatban az én éves jövedelmem úgy valahol a felső egyharmadban foglal helyet, még nem is állok olyan rosszul, körülbelül 4 milliárd ember keres nálam kevesebbet. Kínában talán 100 milliókban mérhető azok száma, akik még nem hallottak a holdraszállásról sem; talán egyszer ott is elkezdődik a számítógépkorszak, de egyben biztos lehetsz: nem Pentium 100-as multimédia konfigurációkkal (és most egyáltalán nem viccelek). Visszatérve az anyagiakra, honnan szerzitek azt a sok proggit? Ja, hogy nektek úgy küldik a cégek, hogy hirdessétek. Ebben az esetben egyedül Ti, meg még pár tucat újságíró vagytok az országban, akik valamilyen úton-módon 10%-nál több legális szoftverrel rendelkeztek, ja meg a nintendósok. Ha ez talán egy kicsit illetlen volt (de igaz!). Arra meg kíváncsi lennék, ki volt az az anyaszomorító, aki nem átallotta roncsnak nevezni ezt a két "roncsot", mert hogy Te is idézőjelben írtad és a szövegkörnyezetből arra következtettem, hogy idéztél valakitől.

Összegzésképpen, némi stilisztikai elemzéssel megspékelve méltatom irományod. Először is jó alaposan ráhoztad mindenkire a frászt, annál is inkább, mert már szinte minden amigás tudta a híreket, amik semmiképp sem ilyesfajta drámaiságot igényeltek volna. Csak a nagybetűkkel szedett ESCOM szavak villogtak ki a szövegből, így aztán, mikor rátértél a történelmi visszatekintésre, már szinte biztos voltam benne, hogy a nagy C után ez a cég is beadta a kulcsot. A feszültséget sikerült tovább fokozni a cég üzletpolitikai hibáinak felsorolásával, majd sommás és semmitmondó vélemények következtek magáról a gépről - vitatható érvényességgel -, majd csak úgy mellékesen megjegyzed (mondjuk azért nagybetűkkel írtad), hogy az ESCOM megvette a céget, illetve valami PowerPC-ről is említést teszel. Nem azért mondom, de az új Amiga architektúra is megérdemelne egy-két oldalt (mint az U64), egy ESCOM méretű cégnek csak el lehetne hinni, hogy komolyan gondolják a dolgokat. Végül a C64 gyártásáról szóló hír következik, a megfogalmazás az egész cikk alatt valami drámai bejelentést sejtet, ami valahol meg is történik, csak éppen a hangsúly lett elvétve.

Irományod elnézve úgy tűnik, hogy a psychológia vizeire evezünk, az utóbbi pár hónapban, amikor is az Amiga a gyengélkedés jeleit mutatta, magadba fojtottad a véleményed, ami súlyos érzelmekkel volt terhelve, és most a veszély mérséklődésével ez elemi erővel tört fel belőled. Ezzel magyarázható talán ez a cassandrai hangvétel, amit itt előadtál, de hogy Sebes elvtárs szavait idézzem a Hegyes Józsi című opuszból: sajnos egy kicsit elkéstek; ez a fajta riogatás az aktuális helyzetben nem időszerű. Egyébként nem Te voltál az első, aki ezzel foglalkozott, az utóbbi pár hónapban mindig az volt, hogy ha hallottam egy-két jó hírt az Amigáról, akkor az újságokban vagy meg sem említették, vagy rögtön megmagyarázták, hogy egy hétig depressziós voltam tőle. Azért csak több optimizmust várna el az ember.

Na azért nem olyan rossz ez az 576, van is belőle vagy két évfolyamom a drágábbikból, és én bízom az ESCOM-ban is - fog még sírni a PC-sek szája az amigás Daytonáért!

Na csá, Székely Zoltán - Nagykanizsa."

Csak egy apró kérdés utószó gyanánt: Zoli, nincs kedved írni az újságban? Csíptem a stílusod...

TOP LISTA

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

Martin szájíze szerint

C-64

1-IMPOSSIBLE MISSION
2-HEAD OVER HEELS
3-DRUID 2
4-NEUROMANCER
5-STREET ROD

AMIGA

1-DAMOCLES
2-MERCENARY 3
3-THE COLONEL'S BEQUEST
4-TURRICAN
5-LOGO

PC

1-DOOM 2
2-DARK FORCES
3-DOOM
4-LARRY 5
5-LARRY 6

KONZOL

1-STREET FIGHTER 2 TURBO (SNES)
2-FINAL FANTASY 3 (SNES)
3-URBAN STRIKE (MD)
4-STREETS OF RAGE 2 (MD)
5-SUPER MARIO WORLD (SNES)

NYEREMÉNYSZELVÉNY

Beküldési határidő: 1995. augusztus 31.

Akiknek nem kedvezett a szerencse, ne búsuljanak, mert ismét 3 értékes díjért versenybe lehet szállni.
Kérünk minden pályázni vágyót, hogy az oldal szélén található részvételi szelvényt a megoldással együtt beküldeni szíveskedjen. Egy szelvénnyel mindhárom pályázatra lehet nevezni.



Melyik az a nagyon híres MANGA rajzfilm, amely elsőként aratott nagy sikert Európában és Amerikában? A film címe megegyezik a főszereplő nevével.

A HELYES MEGFEJTŐK KÖZÖTT 3 DARAB EREDETI MANGA FILMET SORSOLUNK KI.



Kérdésünk pofonegyszerű: hogy hívják a játék férfi és női főszereplőjét?

A MEGFEJTŐK KÖZÖTT 5 DARAB FULL THROTTLE SOUNDTRACK CD-T SORSOLUNK KI - A HEAVY METAL RAJONGÓK NAGY ÖRÖMÉRE. YEAH!



Melyik cím a kakukktojás?

a: PINBALL DREAMS
b: PINBALL FANTASIES
c: PINBALL VISIONS
d: PINBALL ILLUSIONS

A MEGFEJTŐK KÖZÖTT EGY 21ST CENTURY ENTERTAINMENT PINBALL VÁLOGATÁS CD-T SORSOLUNK KI, AMELYEN PC-S DEMÓK MELLETT A JÁTÉKOK LEGHÍRESEBB ZENÉI IS MEGTALÁLHATÓK.

E R E D M É N Y H I R D E T É S

A helyes válaszok a következők:
1: Porsche 911 / 2: 30 pálya / 3: vikingek
Nyertesek és nyereményeik:
Kiss Tamás, Budapest / PowerDrive játék
Várkonyi Norbert, Vásárosnamény / Rise of the Triad játék
Tóth András, Tata / World Cup Golf játék
Farkas Péter, Székesfehérvár / Hammer of the Gods játék
Kollár András, Budapest / Links 386 játék

A helyes válaszok a következők:
1: Dreams, Fantasies, Illusions, Fantasies Deluxe, Illusions Deluxe, Dreams 2 / 2: Marvin's Marvellous Adventure
Nyertesek és nyereményeik:
Benyó Dávid, Drégelypalánk / Pinball Illusions játék
Hegedűs Csaba, Kisvárda / póló
Czabai Géza, Kunágota / póló
Miskolczi Ivett, Dombrád / póló
Viczián György, Békéscsaba / póló
Kutas Krisztián, Dombóvár / póló
Ulriska László, Örkény / póló

A helyes válaszok a következők:
1: 4 / 2: 3 / 3: Micro Machines
Nyertesek és nyereményeik:
Vízler Krisztián, Kiskőrös / válltáska
Tóth Roland, Komló / póló
Sipiczki István, Nagytarcsa / póló
Göldner Iván, Baja / póló

A helyes válaszok a következők:
1: Zaaris admirálja / 2: Indycar Racing / 3: bohóc
Nyertesek és nyereményeik:
Szalóki Bálint, Budapest/ Tie Fighter játék
Koltai Balázs, Szeged / Nascar játék
Bagó Arnold, Győr / Kyrandia 3
Kripkó Áron, Esztergom / póló
Végh Viktor, Budapest / póló
Erdélyi Róbert, Kiskunhalas / póló
Sulyok Erika, Nyíregyháza / póló
Ifj. Szoboszlai András, Békéscsaba / póló

A helyes válasz a következő:
1: Descent
Nyertesek és nyereményeik:
Peley Béla, Pócspetri / poszter
Karádi Gergő, Nagykanizsa / poszter
Szabó Zoltán, Teskánd / Descent játék

A helyes válaszok a következők:
1: Shaun Hollywood / 2: 700 / 3: Rexxon
Nyertesek és nyereményeik:
Gyurkó Attila, Budapest / Inferno játék
Hugyecz Mihálym, Vonyarc/ Inferno játék
Ifj. Maurer Károly, Budapest / Inferno játék
Soponyai Viktor, Fadd / Inferno játék
Korponai Dávid, Balatonfüred / Inferno játék

A helyes válaszok a következők:
1: 2 / 2: bowling / 3: All Terrain Racing
Nyertesek és nyereményeik:
Túry András, Szolnok / Tower Assault játék
Kürtössy Nándor, Balassagyarmat / Tower Assault játék
Kónya András, Miskolc / Kingpin játék
Skiba István, Dombóvár / Kingpin játék
Pöppl Dávid, Komló / ATR játék
Mészáros Ádám, Jánoshalma / ATR játék

A helyes válaszok a következők:
1: angol-francia / 2: például Nick Faldo, Greg Norman, Jack Nickolaus / 3: Vietnam
Nyertesek és nyereményeik:
Szonda Gergely, Budapest / Falcon 3.0 játék
Kóródi Gábor, Békésszentandrás / Fields Of Glory lemez
Tihanyi Balázs, Nagykanizsa / Leadbetter Golf lemez

A helyes válasz a következő:
1: LONG LIFE
Rigó Milán, Békéscsaba / Programcsomag

A helyes válaszok a következők:
1: Chuck Rock / 2: Ultimate Boulderdash Bike / 3: Krisztus előtt
Nyertesek és nyereményeik:
Egri Zsolt, Tárnok / BC Racers játék
Kovács Bernadett, Zalalövő / BC Racers játék
Horváth Attila, Lajosmizse / BC Racers játék
Kónya Gábor, Miskolc / BC Racers játék
Ifj. Szabó János, Dunaújváros / BC Racers játék

A helyes válaszok a következők:
1: 5 (!) / 2: például GhostBusters, Rocketeer, Die Hard / 3: Harry Pitfall Jr.
Nyertesek és nyereményeik:
Kovács Balázs, Zalaegerszeg / Pitfall óra
Regős Attila, Békéscsaba / Pitfall óra
Kripkó Tamás, Esztergom / Pitfall óra
Gombás Zoltán, Pápa / Pitfall óra
Molnár József, Tárnok / Pitfall óra

A helyes válaszok a következők:
1: Rowan Software, Overlord
Nyertes és nyereménye:
Bognár Judit, Szlovákia / Dawn Patrol játék

A kérdőív beküldői közül kisorsolásra kerültek:
Timár Dávid, Budapest / poszter
Simkó András, Budapest / poszter
Petróczi András, Budapest / poszter
Begella Péter, Nyíregyháza / poszter
Sásdi Gergely, Hosszúhetény / poszter

Valamennyi nyertesnek gratulálnunk, nyereményeiket postáztuk, reméljük, mire ezeket a sorokat olvassák, már boldog tulajdonosai megérdemelt ajándékainak. Külön köszönjük a Körkérdésre érkezett számtalan ötletet, hozzászólást, kritikát. Mint a Képzelt Riport... oldalunkon olvashatjátok, komoly gondot fordítottunk az eredmények kiértékelésre és a továbbiakban is mindent elkövetünk, hogy egy olyan újságot kapjatok minden hónapban kézhez, amelyben MINDENKI megtalálja a szájízének megfelelő cikket, híranyagot.

AZ

576 KByte

MEGNYITOTTA LEGÚJABB ÜZLETÉT

A WIZARD'S

JÁTÉKTEREMBEN, A TOP TEN SHOPBAN.



Kultúrált környezetben válogathatsz a legfrissebb CD-ROM-ok és konzolos kártyák között.

Széles választékban kaphatók vadiúj PC-s és konzolos (SEGA, NINTENDO) játékok.

Ha pedig elkapott a hely varázsa, kipróbálhatod a legújabb játéktermi csodagépeket is.

Az Irányi utcában a Ferenciek terénél nyitva 11-01-ig (Az 576 KByte Shop este 10-ig látogatható)



A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat. Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer

5,76% árengedménnyel

vásárolhatsz

az 576 KByte budapesti, győri, pécsi és a Wizard's játékteremben található boltjában a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csekken befizetik.
Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékeld a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.
Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

PERFECT GOLF

A régi szép C64-es és 286-os időkben az átlagos programok még 1, az óriások pedig 2 hajlékonylemezt töltöttek meg. Ma viszont már alig készül olyan program, amelyik beéri 20-30 megabyte-nyi hellyel. Természetesen a Lyriq/Empire programozói sem akartak kilógni a sorból, amikor elkészítették a Picture Perfect Golfot. A program kihasználja a CD ROM-ban és a ma számítástechnikájában rejlő összes lehetőséget. Az ezernél több digitalizált fénykép (640x480-as felbontás, 256 szín), a hangok, zörejek és ellenfeleink megjegyzései olyan hangulatot varázsolnak körénk, amilyen talán még egy golfpályán sem létezik. Ennek persze az a következménye, hogy az egyes pályák (ami általában 18 lyukból áll) adatai egy-egy teljes CD-t megtöltenek.

OLYAN ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓ, HOGY CSAKNEM ÉREZHETŐ A FRISSEN NYÍRT FŰ ILLATA



AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A játékot az új klubtagok létrehozásával kell kezdenünk. Itt a néven és a mez színén túl a nehézséget is megadhatjuk (három fokozat). Ezután a tagok közül válogassuk össze azokat, akik a következő versenyen részt vesznek (Select). Végül az OK lenyomásával a beállítások képernyőhöz jutunk.

Itt beállíthatjuk, hogy melyik lyuknál kezdjük el (First Hole) és fejezzük be (Last Hole) a versenyt, hányszor engedjük meg, hogy egy játékos egy rossz ütés után büntetőpont nélkül visszavegye a labdát (Mulligans) és milyen erős szél fújjon a pályán (Wind).

AZ ALAPSZABÁLYOK

Az ugye mindenki előtt világos, hogy a golfban egy kis labdát kell ütögetni mindaddig, ami bele nem esik egy zászlóval megjelölt lyukba. Az is természetes, hogy ezt minél kevesebb ütésből kell elérni, hiszen a versenyt az nyeri, aki a 18 lyukat a legkevesebb ütéssel teljesítette. Minden lyuknál meghatároznak egy számot, ahány ütéssel egy átlagos golfozónak meg kell oldania a feladatot (Par). Ha ennél kevesebb is elég azt Birdie-nek (1 ütéssel a Par alatt) vagy Eagle-nek (2-vel kevesebb), ha pedig több kell, az a Bogey. A labda ütögetését 16 különböző ütővel végezhetjük el (általában ebből a pályára csak 14-et vihetünk magunkkal, ebben a programban azonban nincs ilyen megszorítás). Az ütők között két fontos dolog tesz különbséget. Az egyik az a maximális távolság, amelyre a labda elüthető vele, a másik pedig az az ív, amelyen a labda ütés után repül (általában minél kisebb a távolság, annál magasabbra repül a labda). A Putter az egyetlen ütő, amellyel csak gurítani lehet. Ezt csak a lyuk körüli rövidre nyírt füvön (Green) érdemes használni. Ha a labdát kiütjük a pályáról, két büntetőpontot kapunk.

MINDEZEK UTÁN KEZDŐDHET A JÁTÉK

Az első ütések előtt a képen mindig megjelenik a pálya alaprajza, melyen megnézhetjük a labda és a lyuk helyét, valamint a kettő távolságát. Ezután pedig szemünk elé tárul a környék csodálatos digitalizált képe a golfozó szemszögéből nézve. Döbbenetes, hogy a pályán bárhova ütjük a



labdát, a program mindenhol képes megmutatni az ottani látképet. Képzeljétek csak el, hány fényképet kellett ehhez készíteni és tárolni egyetlen CD-n. S persze bárhol is vagyunk a pályán, a kép alján a műszerfal lesz látható. A program különböző funkcióit az ezen sorakozó gombok segítségével érhetjük el.

A műszerfal bal szélén a soron következő játékos neve és adatai láthatók (az első szám az eddigi teljesítményét jelzi: "+" ha a szükségesnél több, "-" ha kevesebb ütést használt fel. Ezután az éppen látható lyuk sorszáma (Hole), a Par és az erre a lyukra elhasznált ütések száma következik. A sort a lyuk és a labda távolsága zárja. Az alsó három gombbal visszatérhetünk a menübe, megnézhetjük a pálya alaprajzát, illetve a verseny állását.

Az adatok melletti műszer a szél irányát és erősségét mutatja. Ugyanezt használhatjuk a Green területén a talaj lejtési irányának és meredekségének meghatározására (amerre a nyíl mutat, arra fúj a szél, illetve arra lejt a talaj).

Középen a labda elhelyezkedését és az alatta lévő talaj minőségét figyelhetjük meg. Mellette néha egy M vagy egy G gomb jelenik meg. Az M egy rossz ütés után lesz látható, melynek lenyomásával visszavehetjük a labdát úgy, hogy az előző ütés nem számít be a versenybe (Mulligan). A G gomb a Greenen jelenik meg, amikor a labda már csak két lábnyira van a lyuktól. Ekkor a gombbal ütés nélkül beejthetjük a labdát a lyukba.

S végül elérkeztünk az ütéshez. Az ütés irányát a kis sárga kereszttel adhatjuk meg. Ez minden ütés előtt automatikusan a lyukra mutat, s az egérrel vagy a jobbra/balra nyilakkal mozgathatjuk el onnan. Magát az ütést a golfprogramokból már jól ismert körív segítségével végezhetjük el. Az egérrel nyomjuk meg a Swing gombot, s tartsuk egy ideig lenyomva (eközben egy sárga sáv indul el a körív mentén). Amikor a gombot elengedjük, a sáv hossza az ütés erősségét határozza meg. Az ütőnél megadott maximális távolságot úgy érhetjük el, ha a körív tetején a függőleges vonal elérésekor engedjük el a gombot. Ha hamarabb elengedjük, rövidebb, ha tovább nyomjuk, akkor hosszabb, de nagyon pontatlan lesz az ütés. A gomb elengedése után a sárga sáv elindul visszafelé az ív mentén. Amikor az alsó vonalhoz ér, ismét nyomjuk meg a gombot. Ez az ütés pontosságát határozza meg (azaz, hogy a labdát melyik részén találjuk el). Telitalálatnál a labda egyenesen, ha hamarabb nyomjuk le a gombot, balra, ha később, jobbra repül. Billentyűzetet használva a szóközt kell háromszor lenyomni (indítás, felülmegállítás, alulmegállítás).

Egyike a legszebb pályáknak. Közvetlenül a tavacska partján található a lyuk, nagy a [illegible] lehetősége.

A jobb szélen a fel-le nyilakkal az ütők között válogathatunk. A nyilak mellett mindig megjelenik az éppen kiválasztott ütő neve és a vele elérhető maximális távolság. E fölött az ütés típusát állíthatjuk be: Straight - egyenes ütés, Draw - jobbra csavarodó ütés, Fade - balra csavarodó ütés és Punch - lapos ütés.

JOBB, MINT AZ "EREDETI"?!

A program dobozában egyből két CD-t találhatunk. Az egyiken maga a játék és Harbor Town pályái, a másikon pedig egy újabb csodaszép vidék 18 pályája kapott helyet. S akinek mindez nem elég az további lemezeken a világ minden nagyobb pályáját megvásárolhatja.

Ez az egyik legegyszerűbb akadály. A homokban könnyen "eljátszadozhatunk" egy-két ütést.

A [illegible] elég trehány munkát végzett. Nem tudom mit keres egy [illegible] a [illegible] közepén.

Szóval a program gyönyörű, izgalmas, szinte tökéletes. Az biztos, hogy én többet golfpályára nem teszem a lábam (nem mintha eddig gyakran mentem volna). Ez a játék ugyanis kényelmesebb (melyik pályán lehet karosszékből ütni a labdát), bármikor abbahagyható és folytatható, és valószínűleg még jóval olcsóbb is, mint néhány óra egy jól menő pályán, kölcsönvett felszereléssel. A szerzők szerint a program ugyanazt a virtuális valóság technikát használja, amelyre az amerikai fedett golfpályák épülnek. Hogy ez mennyire igaz azt nem tudom, de az biztos, hogy a játékhoz kapható egy a géphez infravörös sugárral csatlakozó golfütőkészlet is, amivel mégiscsak valósághűbb lesz az egész (csak a csillárra kell vigyázni). A program egyetlen hátránya, hogy golfozás közben az ablakon beszűrődő, szmogos pesti levegőt kell szívnom. De talán néhány éven belül ezt a problémát is megoldják a programozók és a hardveresek.

A [illegible]pont. Ekkor még bármi megtörténhet: akár egy ütéssel is betalálhatjuk a labdát a lyukba.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PICTURE PERFECT GOLF — KIADJA: EMPIRE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 89%

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB, HD: 5MB, VIDEO: SVGA, CPU: 386	CD: 1, ZENE: SB, SBPRO, GUS, ROLAND, ADLIB	

VÉRRE MENŐ HARC EGY VESZÉLYEZTETETT FÁÉRT!



Foglaljuk el a finomítókat, amilyen gyorsan csak lehet.

A Metavira szigetén folytatott atomkísérletek során egy fafajtában mutáció lépett fel, melynek eredményeként az új fák nedvének lecsapolásával olyan anyag nyerhető, amely az egyetlen ismert gyógyszer egy halálos és eddig gyógyíthatatlan betegségre. Meg is indult a termelés, de egy napon az egyik kutató, Lucas Santino szabotálta a munkát, kutatótársait elűzte a sziget egyik eldugott zugába, fegyvereseivel elfoglalta a szigetet és saját szakállára kezdett dolgozni. Az elűzöttek egy tapasztalt katona segítségét kérték, a miénket. Ezzel a történettel indul a Jagged Alliance című játék, melyben feladatunk a rend visszaállítása lesz az A.I.M. nevű szervezet zsoldosai segítségével, akiket irányítva szektorról szektorra kell visszafoglalnunk a szigetet és az értékes fákat. Az elfoglalt területeken pedig a helyi lakosokból szervezett brigádokkal kell "lefejnünk" a fákat, a szintén őslakosokból álló őrség felügyelete alatt, így fedezve saját kiadásainkat is.

A CSAPAT SZERVEZÉSE

A nap valójában még az előző nap estéjén indul, az irodánkban. Az ajtón kilépve kezdhetünk új játékot vagy léphetünk ki, a naptár felső részén menthetünk, alsó részén tölthetünk be korábbi állásokat. A bedeszkázott ablakra mutatva már meglevő csapatunk adatait nézhetjük meg. Kis laptopunkkal léphetünk be az A.I.M. adatbázisába, ahol zsoldosokat vehetünk fel. A bal oldalon az épp kiválasztott katona adatait láthatjuk, jobb oldalon pedig a már alkalmazásunkban levőkét. Alul, a Bio\Gear mutatóval váltogathatjuk, hogy a figura rövid jellemzését vagy felszerelését akarjuk-e látni. Az Info a már kiválasztott csapat átlagadatait mutatja be. A kiválasztott új harcos adatait egy kis táblázat mutatja, lássuk mi derül ki ebből:

- *Salary:* napi fizetés.
- *Health:* életerő. Ennyi pontnyi sebesülést képes elviselni ájulás vagy halál nélkül.
- *Agility:* gyorsaság, reflexek. Ez a mutató minél nagyobb, annál több akciópontot kap a zsoldos egy körben, a cselekvéseket annál gyorsabban hajtja végre.
- *Dexterity:* pontosság. Minél jobb, annál precízebben tud végrehajtani kézügyességet igénylő feladatokat (sebkötözés, álkulcs kezelése, bombák hatástalanítása).
- *Wisdom:* tapasztalat. Egy tapasztalt harcos száz lépésről észreveszi a gyanútlan ellenfelet, míg a zöldfülű már csak a rá leadott lövések után.
- *Medical:* orvosi tudás. Ha ez a képessége nulla, nem tud ellátni senkit.
- *Explosives:* pirotechnikai érzék. Mekkora biztonsággal tud robbanószereket hatástalanítani vagy telepíteni.
- *Marksmanship:* fegyveres harc. Milyen pontosan céloz lőfegyverekkel és milyen jól bánik a késsel.
- *Experience class:* mennyire érzi meg a rejtett csapdákat, mennyire tud lopakodni, milyen gyorsan és pontosan tud célozni, milyen hatásfokkal tudja képzettségeit használni. Ezen mutató növekedésével jelentős mértékben nő a fizetése is.

Ha ezen mutatók alapján úgy döntünk, hogy felfogadjuk a zsoldost, a portréjára kattintva tehetünk neki ajánlatot, amit vagy elfogad vagy nem. Ha arcképére az "On Assignment" pecsét van ütve, akkor épp valaki másnál dolgozik, ilyenkor rákattintva megtudjuk, mikor lesz újra elérhető. Csapatunk tagjainak arcképére jobb-kattintva azok tulajdonságait olvashatjuk el, bal kattal pedig kirúghatjuk őt, helyet csinálva valaki másnak. Amikor új embert vagy embereket veszünk fel, 600 dollárt kell fizetnünk annak helikopteres odaszállításáért.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Másnap (az esetleges új tagokkal kibővülve) a sziget térképe előtt kell eldöntenünk, mi lesz a mai stratégia. Minden szektorban meghatározott számú fa van, melyek feketével vannak jelölve, ha valamilyen okból a bennszülöttek nem hajlandók azokat lecsapolni, mert a szüretelés nem biztonságos. A megfejhető fák zölddel vannak jelölve, a kimerültek pedig barnával. Szüretelőket a Tappers pontra mutatva vehetünk fel, őröket pedig a Guards pont megnyomásával helyezhetünk el, az egér jobb/bal gombjaival változtatva számukat. A munkások fizetését is itt növelhetjük (csökkenteni nem lehet), ha azok morálja lecsökkenne - erről ők maguk tájékoztatnak majd. Legalul látható az alkalmazható és az alkalmazott emberek aránya, mellette pedig a mérleg. Erre kattintva részletesen lebontva láthatjuk költségeinket és bevételeinket. Csapatunkat a Team alatti költségmutatóra kattintva rendezgethetjük. Itt először is beállíthatjuk, hogy a nap folyamán ki mit csináljon, úgymint:

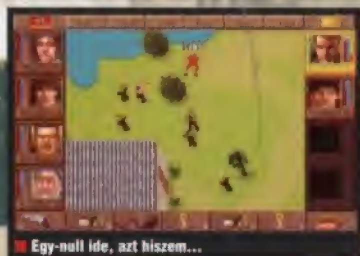
- *On Duty (teljes fizetés):* részt vesz az akciókban.
- *Rest (fél fizetés):* pihen, sebeit nyalogatja. Ez szinte csak takarékossági okból használható, mivel sérülései alig gyógyulnak.
- *Train (teljes fizetés):* harci - orvosi - mechanikusi - robbantási, illetve fizikai tréning, mely a képességeket fejleszti kisebb-nagyobb mértékben. A harci tréninghez a kadét jobb kezébe egy lőfegyvert kell tenni.
- *Doctor (teljes fizetés):* a doktor kezébe egy orvosi táskát téve az gyógyítgatja a többieket. Ilyenkor arcképén megjelenik egy arányszám, ami azt jelöli, hogy maximális tudását külső okok folytán mennyire tudja kihasználni. A doktor legelőször saját sebeit gyógyítja meg.
- *Patient (fél fizetés):* ha van doktor, itt adhatjuk meg a kezelendőket. Sokkal nagyobb mértékű gyógyulás érhető így, mint a sima pihenéssel.



Sikeres behatolás után mazsolázzunk a szobák kincseiből.

- *Repair (teljes fizetés):* egy szerszámos táskát a fickó kezébe adva, és javítandó dolgokkal telerakva hátizsákját, az tudása legjavát adva megpróbálja azokat megreparálni.

Ha mindezzel beállításokkal megvagyunk, az emberek arcára mutatva azok felszerelését állíthatjuk be. Baloldalon legfelül az arcra rakott dolgok, alatta a mellény alatti alsó ruházat (golyóálló mellények), majd legalul a



Egy-null ide, azt hiszem...

jobb kézben elhelyezendő tárgyak helye van. A jobb kézben levő dolgokhoz csatlakozik még egy hely, aminek segítségével például puskáinkra szerelhetünk távcsövet vagy az üzenetet vehetjük ki az üvegből. Nem minden dologhoz lehet valamit csatlakoztatni, de ez a hely mégis mindig megjelenik. Középen felül a fejfedőt rakhatjuk fel, alatta (a figura testén) pedig elolvashatjuk, hogy a felszerelés mekkora védelmet nyújt a találatok ellen. A harcos mellén egy terepszínfestékes dobozzal kattintva befesthetjük azt. Legalul dobhatunk el dolgokat - vigyázzunk, mert ha valamit az akció előtti kiválasztásnál dobunk el, az véglegesen elvész! Továbbhaladva a rádiót (esetleg az "Extended Ear"-t) és a bal kéz tárgyát, majd a mellényt és azok zsebeit állíthatjuk be (ezek száma a mellénytől függ). Bal oldalon válogathatunk készleteink között, a csoportosan mozgatható tárgyakat a Shift és az egérgomb lenyomásával mozgathatjuk együtt. Minden tárgy mellett látható egy piros csík, mely állapotát mutatja. Főleg fegyvereknél fontos, hogy a legjobbat vigyük magunkkal, mivel ezek hajlamosak a beragadásra (bár ilyenkor az újra elsütés néha használ). Ha minden beállítással

Mike, az Isten. Soha nem lesz a csapatunk tagja.

készen vagyunk, az örökkét megismert módszerrel helyezhetjük el csapatunkat, és indulhat az akció.

A BEVETÉS

Maga a játéktér négy fő részből áll. Középen folyik az akció és az irányítás, kétoldalt embereink portréi láthatóak, legalul az épp kiválasztott ember mellényzsebeinek tartalma sorakozik, legfelül pedig néhány irányítóikon helyezkedik el. Lássuk ezeket először:

- ***szektorszám:*** zöld háttérrel, ha miénk a fennhatóság, illetve pirosan villogóval, ha ellenséges katonák is vannak még itt. Ilyenkor körökben mozoghatnak embereink, és minden akciójuk pontokba kerül, míg saját területeinken mozogva minden cselekvés "ingyenes". Saját területen embereinket a két egérgomb megnyomásával együtt is mozgathatjuk.
- ***Trav:*** ezzel léphetünk át egyik szektorból a szomszédosba. Természetesen például északra csak akkor léphetünk át, ha az északi határ mellett állunk.
- ***Inv:*** itt léphetünk be az inventory-ba, és rendezgethetjük tárgyainkat zsebeink, kezeink és társaink között.
- ***Map:*** a szektorok térképét kapjuk meg. Ha elfoglalunk egy területet, itt csoportosíthatjuk át őreinket. Az egér bal gombjával vegyünk le néhányat (a közelebbi területekről hamarabb ideérnek), majd a jobbal tegyük le őket oda, ahol szükség van rájuk. Vigyázzunk, hogy erőnk sehol ne csökkenjen le túlságosan, mert azt az ellenfél könnyen elfoglalhatja!
- ***Opt:*** a játék általános beállításai mellett itt "Quick Save/Restore"-ra van lehetőségünk (csak saját területen).
- ***Abort:*** abbahagyhatjuk vagy elölről kezdhetük a napi küldetést.
- a ***sárga csík*** az alkonyatig hátralevő időt mutatja. Az idő múlását a C gomb megnyomásával gyorsíthatjuk. Alkonyatkor véget ér az akció.

Embereink portréi mellett három csíkot láthatunk. A ***piros vonal*** erejüket jelenti, ha találatot kapnak, ennek egy része sárgára vált. Ha csata után bekötözzük őket, a sárga rész rózsaszín lesz és nem zavar tovább. Ha nem kötözzük a sebet, akkor életerőnk folyamatosan csökken egyesével, míg emberünk először mozgásképtelen majd eszméletlen nem lesz, majd legvégül meg nem hal. Eszméletlen állapotban minden pontveszteség levonódik a maximum életerőből is.

A ***kék vonal*** emberünk lélegzetét jelzi, mely a mélyben való mozgástól, illetve úszástól csökken. Ha elfogy, emberünk összeesik, vízben tempózva meg is hal, tárgyai elmerülnek. Vagy pihenéssel állítható vissza, vagy - ha hoztunk kulacsot - ivással (a teli kulaccsal kattintsunk néhányszor a szájánál az inventory-ban). A ***rózsaszín vonal*** a körben felhasználható akciópontjait mutatja, melyek számmal is ki vannak írva. Emberünk portréján a jobb gombbal kattintva beállíthatjuk, hogy mindig a lehető legpontosabban célozzon (Max Aim), illetve megálljon akkor, amikor a további mozgás után már nem tudna lőni (Rvs. Points).

Emberünket az egérrel irányíthatjuk. Bal kattal az útirányt adhatjuk meg, jobbal pedig a jobb kezében levő tárgyat használhatjuk - ilyenkor egy speciális kurzort kapunk, melyet a célra vive bal kattal alkalmazhatunk. Ha az az eszköz fegyver, akkor lőhetünk vagy szúrhatunk. Legalul, az inventory-sorban állíthatjuk be tárgyaink helyét (bal oldalon a JOBB kezünk van, utána zsebeink, végül a bal kezünk. Erre az egér jobb gombjával kattintva felcserélhetjük a kezeinkben levő tárgyakat, gyorsan és akciópont vesztése nélkül). Ha egy tárgyat akarunk használni, de nem jelenik meg valamiféle speciális kurzor, akkor hiányzik a tárgyhoz még valami (például a detonátor önmagában nem robban, kell hozzácsatolni valami robbanóanyagot is). Mozgásnál a cél kiválasztása alatt a Shiftet nyomvatartva lopakodhatunk, Alt-tal pedig fegyverünket célratartva visszavonulhatunk - ezek persze több pontba kerülnek. Ellenfeleink és saját, őslakos alkalmazottaink (őrök és szüretelők) erőnlétét a kurzort rájuk állítva nézhetjük meg (ez strong és dying között változhat). A képernyő méretét és a térképet a Page Up-Down, Insert és Tab gombokkal szabályozhatjuk.

Ancy

Egy igazi zsoldos mindig gondosan felkészül a harcra.

GED
LIANCE

Egy furcsa alapötletre épült nagyszerű játék

576 KByte ÉRTÉKELŐ
JAGGED ALLIENCE — KIADJA MINDSCAPE

grafika	7/10
hang/zene	5/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	9/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 86%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Nagyon meglepődhettek Nevesincs falva lakói, amikor az egyik fényes hajnalon a napot is elhomályosító fénybúra ereszkedett le a falu határába, s falai a végtelenbe futottak. A falucska köztiszteletben álló grófja, akinek szerény kastélya csupán néhány mérföldnyire volt a vakító fénybúrától, rögtön kiszalajtotta két leghűségesebb és legbátrabb katonáját, akik lóra pattantak, s elnyargaltak a fénybúra lábához. A falucska őre már várta őket. Kérdéseikre ő se tudott választ adni - így rájuk maradt az a felemelő feladat, hogy a búra mibenlétére választ adjanak... Besétáltak a búrába, s néhány lépés után egy kietlen, forró sivatagban találták magukat. Visszanéztek, s hazájukat már nem látták sehol. Előttük egy haldokló asszony, egy bizonyos Piotrának a testvére utolsó szavaival hiába óvott minket Har'akir homokjától és melegétől, hőseink mö-gött végleg bezárult a búra - csak egy út maradt: előre!



Egy mezei kép a folyosóról. A szép falképeket megnézhetjük közelről is.

MIVEL ÁLLUNK SZEMBEN?!

A minap érkezett meg szerkesztőségünkbe a Ravenloft második része, a Stone Prophet - kaptam magam, s gyorsan átböngésztem a tavalyi lapszámokat, s rá kellett jönnöm, hogy valahogy kimaradt a sorból a Ravenloft első epizódja. Sőt, a Menzoberranzanról sem találtam semmit, ami ugyanazzal a szerkesztővel készült, mint a Ravenloftok. Igaz, kétségtelenül találkozhatunk némi újítással, de a képernyő felépítése, a grafika, az NPC-rendszer ugyanazok. Apropó, grafika. Jelen esetben a CD-s verzióval állunk szemben, ami avval jár, hogy jó 300 megányi film is található a lemezen - nem is akármilyen felbontásban, hanem 320x400-ban (a játék is ebben megy). A DreamForge brigád (természetesen a SSI szárnyai alatt) nagyon büszke erre a VGA kártyával is elérhető szinte SVGA minőségű video módra, de valahogy nem hozta meg a hozzá fűzött reményeket. A filmrészleteknél kétségtelenül érezni a feltornázott grafikát - ha máson nem is, a sebességen, mivel a film egy igen jó gépen is ugrál. A mozgatás olyan, akár a Doomban - vagy olyasmi akar lenni, de a szabad mozgáson kívül nem túl sok mindent sikerült átvenni a készítőknek. Hiába a speckó VGA, a falak darbosak, sarkosak, néha eltűnnek - aztán ismét előbukkannak - a fény árnyék hatások olyan ravaszak, hogy távolról nem tudom megítélni, hogy egy titkos folyosó nyílt meg, vagy csak egyszerűen árnyékban van a fal. Az ellenfelek mozgáskombinációi a régi szép időket idézik, amikor a 64-es hangyányi memóriájába alig tudtak bepasszírozni négynél több fázist. Egyszóval a grafika hagy némi kívánnivalót maga után. Hogy egy picit jót is szóljak: egy General Midis hangkártyán vagy Gravisen kifejezetten sokféle és nagyon eltalált, hangulatos zenéket hallhatunk. Komolyan mondom, a zene volt a legnagyobb hatással rám az egészből. Na a hanghatások már kevésbé jók, a színészek hangja pedig változó - mivel CD-s verzióról van szó, minden szereplő hangosan beszél.



Áááá, egy NPC. Egy troll NPC. Érdemes bevenni, bár elég drabális, s nem sértődékeny típus - így bármikor elküldhetjük.

CSAK ÚGY, ÁLTALÁBAN

A látványosan bepörrenő DreamForge logó után nem kisebb meglepetés éri az embert, mint a menü. Itt aztán minden szükségeset megtalálni: intrót bámulhatunk, az első rész karaktereit behelhetjük ide, állást tölthetünk - mint minden tisztességes program elején. A karaktergenerálás elég eredeti módon történik, igaz az első részben is hasonló "cigányasszony osztja a kártyákat" módszerrel találkozhattunk. A kártyákon vannak feltüntetve a kasztok, osztályok, jellemek, stb - a dolog magát adja. Természetesen itt is editálhatjuk karaktereinket, ami azért jó hogy boldog-boldogtalan 18-as tulajdonságokkal bíró kalandorokkal indítson. Miután kigeneráltuk magunkat, s megvan két főhősünk, személy szerint egy Paladint vagy Rangert és egy Cleric/Mage-et ajánlok, mivel





A rend kedvéért csináltam egy képet az inventoryról is.



Trollok támadásban. Mindig legyen kéznél olaj vagy víz, s locsoljuk le hamvaikat - különben sosem lesz vége!

harcos nélkül megdöglünk, a pap a méregtelenítő és gyógyító varázslatai miatt kell, varázsló nélkül meg megette a fene az egészet), Har'akir sivatag perzselő homokjába süllyeszthetjük lábunkat. A képernyő és inventory kidolgozottsága sokkal szebb az első résznél, gyakorlatilag a Menzoberranzanével egyezik meg. Ami más, az a varázslatok lekérése - most a teljes ablakban jelenik meg a varázslatok és a különleges képességek listája, nem a szereplő képén. Nem hiszem, hogy érdemes elidőzni a vezérlés felett - egyrészt mert egyértelmű, másrészt meg benne van a kézikönyvben is, jó szájbarágósan. Némi segítség: ha valamit inni vagy enni akarunk, azt nyomjuk a szereplő képébe az inventoryban. Ha bármit szeretnénk elolvasni, megnézni, vagy használni, azt vegyük kézbe, majd a játéktéren kattintsunk hősünk kezére. A zöld tálkában lévő kásaszerű massza remek dolog: picit gyógyít, és emellett semlegesíti a mérget - ugyanis mérgezésben lesz részünk rendesen. Vizünk mindig legyen! A program külön méri vízszintünket is (ha ez nulla, akkor mi kerülünk vízszintesbe...). Amikor katakombákban küzdünk, mindig falhoz nyomott fejjel menjünk - hátha átesünk egy illúziófalon.



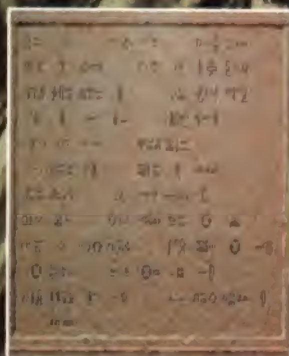
Sajnos a játék meneteről nem mondhatom el, hogy javult volna az első részhez képest - legyen elöl két jó harcos, s ha gyakran pihenünk (mondjuk minden csetepaté után), akkor szinte kizárt, hogy legyűrjenek. A szörnyek bután jönnek utánunk: ha meglátnak, lineális úton üldözőbe vesznek. Ha nem látnak - bár alig vannak néhány lépésnyire - egy sarokba behúzódva akár aludhatunk is mellettük. A kapcsolók rendeltetésére igen nehéz lesz rájönni: szinte kivétel nélkül két lépésen belül kinyitnak egy ajtót vagy falat. Ezenkívül akadnak zárak meg hozzájuk kulcsok - meglepő, nem? Ja, és még egy kellemes programhiba: ha egy sarkot megközelítünk, s a másik felén áll egy ellenség, akkor a kurzor a falon is kardra változik, hiába nem látjuk az ellenfelet. Így mindjárt le is mészárolhatjuk azt, aki még csak meg se mukkan. Az NPC-kkel ne legyen gondunk, nyugodtan elküldhetjük őket, ha valaki újat akarunk bevenni, általában megtaláljuk ott, ahol felvettük annak idején. Ha nem muszáj, akkor ne legyen velünk senki, mert csak a XP-t szívja.

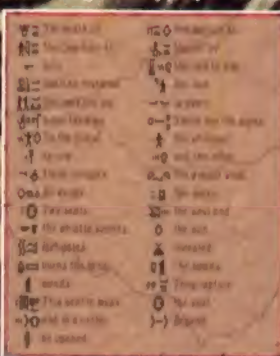


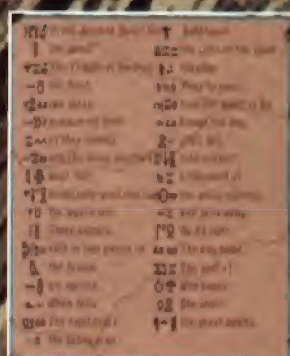
Csak egy kis ízelítő Anhktepot sírjából. Pillesúlyú örök.

A KEZDŐ LÉPÉSEK

Az introban elhunyt hölgy motyóit szedjük össze, majd keressük fel a közelben lakó vak és néma öregasszonyt, aki egy rajz alapján útbaigazít. Irány tehát Muhar, a sivatagi falu, ahol nem látnak túlzottan szívesen bennünket. Mindenkinek az a mániája, hogy mi hoztuk rájuk a pestist. Kizárt dolog! A faluban bizonyára hozzánk is eljut néhány pletyka, és találunk egy-két írást Anhkteptról, az egykori fáraóról, aki a helyi szokások szerint ma múmiaként hever egy kripta mélyén. Egyesek szerint ő ébredt fel, s gonosz dolgokra készül - ördögi tervének első jele a pusztító pestis. Anhktepotról sokat fogunk még hallani, sőt akár találkozhatunk is vele, de nem ő az egyetlen ludas - akad néhány gonosz isten és félisten, aki a dolgok mögött áll.







Néhány kisebb "kalandot" is tehetünk: az egyik sátorban egy asszony várja haza az urát, de főleg a nála lévő elemet. A falutól északra találjuk a fiút - legalábbis ami marad belőle. Érdekes módon minden beszélgetés után meghal, de amikor ismét megszólítjuk ő is kinyitja a száját. Az egyik sátorban úgy megijed egy gyerek tőlünk, hogy az aratás templomában köt ki - hozzuk őt vissza, a templom délre található. Mindenesetre vegyük magunkhoz Piotrát, a tolvajt, akinek a nővére az introban kimúlt. Együtt ereszkedjünk le a kútba, ahol egy félistennő két szemgolyójára és a telepátia sisakjára tehetünk szert. Ezekkel visszamászva a vak öregasszonyhoz (a szemekkel lát, s gondolatait a sisakkal "foghatjuk"), aki azt ígéri, segít megkeresni az obeliszket, amely alatt választ kaphatunk arra, hogy mi történik itt, s mit a teendőnk. Bejárva az obeliszk alatti három szintet, két széttépett papír maradványait kell begyűjtenünk, s ezek alapján fejthetjük meg a bejáratnál szereplő hieroglifákat. Na, ezek után legalább megtudjuk, mi is a feladat.



Szép. Kár, hogy nem itt játszódik a történet. Igaz nem illenek a múmiák ebbe a környezetbe.

Sajnos idegesítően sok a mészárlás, a értelmetlen harc - mivel úgyis mi nyerünk - hamar unalmassá válhatnak. Eredeti ötletekkel sem igen találkoztam, sőt nem egyszer visszaköszönnek az első részben már elsütött elemek. Talán a sztori az átlagosnál jobb - csak ne lenne olyan bún nagy az a sivatag!

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RAVENLOFT — KIADJA: SSI/MINDSCAPE

grafika	7/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	7/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **70%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HARDWARE TESZT

VIVID 3D PRO

Valamelyik nap egy fura doboz árválkodott a szerkesztőségben. Rajta sokat sejtetően a Vivid 3D Pro felirat - nem volt nehéz kitalálnom, hogy valami 3D Surround sound-képző ketyere lapulhat a doboz mélyén. Rövid kérdezősködés után megtudtam, hogy a SAFE Kft bo-



csátotta rendelkezésünkre egy teszt erejéig. A "körülölelő 3D-s hangok" technikát ma már a drágább hi-fi szerkezetek is tudják, s így hallgatva a zenéket olyan, mintha mindenfelől szólna a zene. Természetesen surround és surround között is óriási különbség lehet, van például kifejezett surround hangfal, mozogó hangszórókkal. A Vivid 3D-t direkt multimédiás PC-khez és Macintoshokhoz készítették, elsősorban játékokhoz, hogy azok hangjait - legyen az mono vagy sztereó, 8 vagy 16 bites - még élethűbben adják vissza hangfalaink. Fantasztikus élmény surroundban DOOM-ozni vagy repkedni egy szimulátorral - esetleg X-Wingezni! Nem csak a "mezei" sztereócsatornákon szólnak a hörgések, gépágyúk, hanem tényleg mindenfelől. A szerkezet kb. olyan magas, mint egy fekvő PC-s ház, hálózatról üzemel táppal, egy audio be- és kimenet van rajta. Így természetesen nincs szervesen számítógéphez kötve, hanem bárki behelyezheti a magnója/CD-je és erősítője közé, s egy gyengébb felszerelésből is döbbenetes hangokat tud kicsalni. A különbséget ahhoz tudnám a legjobban hasonlítani, amikor az ember monóról sztereóra kapcsol - csak most sztereóról váltunk surroundra. Természetesen kipróbáltam otthoni miditornyommal - döbbenetes volt! Akár rádiót, akár magnót próbáltam, az az érzésem volt, minha élő koncerten ülnék, a hangszerek hangjai teljesen betöltötték a teret. A szerkezeten lehet állítani, hogy monó vagy sztereó forrásból dolgozzon, állíthatjuk a teret (képzeljünk el egy kiflit, aminek a két vége közt ülünk, s a tér növelésével a kifli két vége növekszik, és így "lecsorog" oldalt a hang). Ezen kívül állíthatjuk a középpontot, ami a középpontban hallható hangszeres/vokális hangot távolítja, közelíti. Ez "fülileg" olyan - miközben állítjuk a potmétert - mintha egy szórakozóhelyre mennénk be vagy jönnénk ki onnan, s egyes hangszerek már távolról hallhatóak, s az ének és a többi egyre erősödik, ahogy megyünk befelé. Bizony, ilyen hanghatásokat csalhatunk ki otthoni PC-nkből vagy tornyunkból. Azt hiszem, akinek nem közömbösek a hangok és szereti élethű minőségben visszakapni a zenéket - legyen PC-s játékos vagy egy mezei zenehallgató - annak érdemes beszereznie egy Vivid 3D Pro-t, vagy legalább kipróbálni a SAFE Kft-nél.

GALLANT REAL MOTION

Kétségtelen, hogy kíváncsi ember vagyok. Szerkesztőségünkbe az utóbbi időben egyre több MPEG tömörítéssel készített videofilm érkezett, s MPEG kitömörítőkártya híján a CD csillogásán és a könyvtárak látványán kívül nem sok néznivaló jutott nekünk. Pár hete a boltunkba érkezett néhány gyanús, sejtelmes tizennyolcas számmal ellátott CD, s az "MPEG" szócska ezeken is rajtuk állt. Sajnos mezei, DOS vagy Windows alatti MPEG-file lejátszóval sehogy sem sikerül behergelni ezeket a .dat kiterjesztésű file-okat - kizárólag kártyával és a hozzá adott szoftverrel. Mint említettem, igen kíváncsi vagyok, s mindent a saját szememmel akarok látni - az MPEG filmet is. Kaptam magam, és elslattyogtam kedvenc hirdetőnkhöz, Trans-Amékhez, azon nem titkolt szándékkal, hogy egy tesztelés erejéig megkaparintsak egy dekóder kártyát.



Otthon aztán félreraktam a macskámat a gép mellől, majd nekiálltam az üzembehelyezésnek. Nyugodtan állíthatom, hogy a legtöbb időt a ház eltávolítása vette el. A kártyát (egész pontosan egy Gallant Real Motiont) belöktem egy üres 16 bites slotba, összekötöttem a videokártyával, majd az MPEG kártyát a monitorral. Ennyi. Márcsak két - szerintem elég silány - szoftvert kellett installálnom. A DOS alatti nem volt hajlandó semmit lejátszani - így maradtam Windows mellett. Maga a program négyféle formátumot ismer (CD-I, Karaoke, CD-Video, MPEG file lemezről). Persze ehhez az is szükséges, hogy CD meghajtónk kompatibilis legyen velük - legalább dupla sebességű kell, és hogy tudja olvasni az XA CD lemezeket, magyarul azokat, melyek egyszerre tartalmaznak audio és video információt - ilyen a karaoke és az CD-Video. Végre behelyeztem valami CD magazint, s lenyomtam a play gombot. Az eredmény: tökéletes. True Color módban játszik vissza a kártya, teljesen akadozásmentesen, teljes képernyőn 320x240-es felbontás mellett! Nem árt tudni: nem szükséges, hogy a videókártyánk True Color legyen. Hangja CD minőségű, sztereó - külön hangszóróbemenet van a kártyán, így hangkártyára sincs szükség. Egyszóval felülmúlja a videó minőségét. Ja és a gépigény: megelégszik egy 386DX el és 2Mb Rammal. Egyedül a kezelőprogrammal voltak gondjaim: csak előre lehet csévélni, s ezen kívül hangerőt és a trackeket lehet állítani. Mit meséljek még a VHS egyik potenciális vetélytársáról? Ha valakinek megtetszik valami CD (esetleg valamelyik az 576 boltból), melyen minden csodát ígérnek, az először győződjön meg, hogy vajon nem MPEG CD-ről van-e szó, s ha van kb. 4Mb-ra valója, s nem bírja ki a digitális videózás nélkül, akkor vegyen egy dekóder kártyát. Talán egyszer a videók helyére lép. Ki tudja?

Koronczai Gáspár

A FLIGHT O… AMAZO… QUEE…

Kényszerleszállás egyenesen a kala…

Nem is tudom, hol kezdjem. Ha azt mondanám, már hetekkel ezelőtt megsejtettem ikszedik érzékemmel, hogy valami nagy durranás várható, a legtöbben csak legyintenének. Pedig ez történt. Bár olvastam már az Amazon Queenről, de nem tudtam, hogy ez lesz a nagy "Ő", csak a tudatalattim érezte, hogy egy Indiana Jones/Monkey Island stílusú hatalmas dobás várható. Fel is borult volna a lelki egyensúlyom, ha nem érkezik meg idejében. És hogy milyen? Csodálatos! Jó öreg Lucas-féle irányítás, igaz igék helyett ikonokkal, de a tárgyakat ugyanúgy helyezték el.

A grafika stílusa leginkább az Indy 4-hez hasonlít, a játék hangulata pedig Monkey Island és Indy 4 keveréke. Bár érezni, hogy átvettek elemeket a két remekből, de ez nem tűnik koppintásnak, inkább a hangulat átcsempészésének. Méghozzá sikeresen. Nem bárgyú utánérzés született, hanem profi kalandjáték, amit mindenkinek meg kell szereznie, aki egy picit is kötődik a LucasArts remekeihez. A játék duplán élvezetes: először mint kaland, másodszor, amikor egy-egy motívum felidézi az Indy 4 felejthetetlen perceit. Amit még illik elmondani, az a zene és a hangok minősége: hát ez most kimarad, ugyanis Gravisen egy árva mukkot sem sikerült kicsiklandoznom belőle, de kitűnően illeszkedett a hangulatához az Indiana Jones nóta. És még valami: hihetetlen, de a játék hat lemezes! Most ne CD-lemezre gondoljatok, hanem a régi jó HD-s lemezre! A mai világban ez tényleg unikumnak számít - így legalább mindenki számára elérhető - igaz nem beszélnek sztereóban, 32 csatornán a szereplők (egyáltalán nem beszélnek a lemezes verzióban, de van CD-s is, ahol igen), nincsenek SVGA-s átvezető filmek Hollywoodi színészekkel stb. Tehát itt van egy játék, nagy adag humorral, 12-18 óra játékidővel, kézzel rajzolt hátterekkel (semmi ray-tracing!), stílusos szereplőkkel, utánozhatatlan hangulattal, és természetesen teljes leírással. Íme:

BUENOS AIRES, 1949

Joe Kingnek ismét sikerült kellemetlen helyzetbe hozni 2 órája megismert barátnőjét és önmagát. Sose válogatta meg a lányokat, s most kifogott egyet Big Hugh barátnői közül - és ihatja a levét. Igazán kellemetlen helyzet: Buenos Aires egyik elhagyott raktárépületének mélyén ő és a hölgy egy-egy gerendához kötözve, s tőlük másfél méterre néhány jól megtermett dinamitrúd egy órával. 11:56. Még négy percük van hátra. Ekkor fura zaj kíséretében egy vakolatdarab hullott alá felülről. Néhány másodperccel később Sparky zuhant át a plafonon vert nyíláson a maga sajátos módján - egy földdel teli fürdőkádban. Joe-éknak szerencséje volt: éppen kimásztak a lyukon, amikor Big Hugh-ék megérkeztek. Utóbbiaknak azonban nem volt szerencséje: az óra éppen 12:00-t mutatott...

A lobogó raktár előtt Joe-nak hirtelen bekattant, hogy másnapra le van kötelezve: Faye Russelt, a filmcsillagot kell Dél-Amerikába, az amazonok dzsungelébe szállítania és nyolc órán belül meg kell érkeznie. Érzékeny búcsút vett barátnőjétől, s már mászott is befelé igazi szerelmébe, az Amazon Queen kisrepülőbe.

MENEKÜLÉS A MOTELBÓL

A kis motelszobában nem kis meglepetés érte: Faye helyett a pökhendi Andersonnal találkozott, aki közölte, szó se lehet arról, hogy egy ilyen sztárt Joe vigyen. Majd ő, a nagy Anderson. Erre lelépett, s aljas módon Joe-ra zárta az ajtót. Mondanom sem kell, hogy Joe sem adta fel egykönnyen: miután


Anderson, a rosszfiú. Szerencsére a doki tervei őt is megrémisztik, s a végén hajlandó segíteni.

rájött, hogy az ajtót lehetetlen kinyitni, szétnézett a szobában. A szennyesledobóról felvett két lepedőt, összekötötte, a radiátorra erősítette és lemászott a szennyesledobón. Egy kisebb raktárban találta magát, egy szekrény tele volt fura jelmezekkel. A létrát a feszítővasak alá tolta, s eltulajdonított egyet egy műcicivel egyetemben. Ezután felsétált a recepcióra, ahol Anderson emberei őrködtek. Joe csendesen megszólította a portást (2,2,2,3):

- Megmondaná, mister, mit nyit az a kulcs az asztalán?

- Miss Lola lakosztályát, uram. Kizárólag ő kaphatja meg.

- Nézze, én jó barátja vagyok Lolának, nyugodtan ideadhatja, Lola nem fog szólni érte.

- Miért nem evvel kezdte? Vigye nyugodtan.

Joe visszament a raktárba, ahonnan Lola - aki régen valóban a barátnője volt, de Joe őt se bírta sokáig - szobája nyílt. Benyitott, s nem kis meglepetésére ott találta Lolát (3,1,1).

- Szia, Lola. Régen láttalak.

- Csak nem Josef Kinghez, a híres pilótához van szerencsém?

- Nézd Lola, nincs időm most a cinikus megjegyzéseidet hallgatni. Hagyjuk most a múltat, oké? Anderson emberei nem engednek ki a motelből, segítségre van szükségem!

- Ugyan miért segítenék egy ilyen lump alaknak? Különben is zuhanyozni készülök - s evvel beállt a zuhany alá.

- Josef! Hozz egy törülközőt, aztán meglátom mit tehetek.

Joe visszamászott a szobájába körülnézni. Feszítővassal sikerült kinyitnia a ládát, amelyben a törülközőket tartják. Elhúzta a függönyt a tükör elől, s magához vette a fekete női parókát. Visszament Lolához, aki remek ötlettel állt elő: öltözzön Joe nőnek. Odaadott egy kosztümöt és kitessékelte az ajtón. Kingnek így mindene megvolt: a kosztüm, a paróka és a műcici. Átöltözött, s kiosont Anderson emberei mellett Sparky barátjához, aki egy teherautóval várta.

... ezalatt, egy titkos laboratóriumban...

- Gyere fiam, had mutassam be sokéves fejlesztésem csodás eredményét! Látod az amazont ott, a platformon? Nézd meg jól! És most figyelj! Bekapcsolom a dino-sugarat és... He, he, he, máris dinóvá változott a hölgyike! De csak most jön a java! Egy picit agresszívvé teszem evvel a sugárral...

De a dinóból szelíd gyíkocska lett.

- Professzor úr, ez nem tűnik agresszívnak.

- Á, csak egy kis technikai malőr! Már dolgozom rajta, de a kísérletekhez még több amazonra van szükségem! Rengetegre! És végre megalkothatom a dinoszaurusz sereget, s az egész világ a lábam előtt fog heverni!


Ő Sparky, a kissé gyermeteg társunk, a háttérben pedig az Amazon Queen.

Persze Anderson emberei sem voltak olyan tökkelütöttek, hogy ne kapcsoltak volna, amikor a teherautó elindult. Kocsiba vágták magukat, s üldözőbe vették. Joenak - aki merészen a platón utazott - mindig akadtak remek ötletei. Most is kihalászott egy kanna olajat a szalma alól, s egy óvatlan pillanatban a gorillák kocsijára öntötte. Egy perc se telt bele, s a reptérre értek - épp az utolsó pillanatban. Anderson épp beszállni készült az Amazon Queenbe Faye-jel, amikor Joe megérkezett. Nem volt más választása a

THE

N

N

...dok közepébe!

nyurga, nagyszájú Anderson ellen, egy tökéletes jobb horoggal kiütötte. Némi magyarázkodás után hármasban indultak el az Amazon Queennel az amazonok őserdeje felé. Épp a legkietlenebb táj felett kerültek óriási viharba, s egy villám eltalálta a bal hajtóművet. Joe utasaival az amazon-dzsungel kellős közepén, egy piranháktól hemzsegő tavacska közepén landolt.

A DZSUNGEL SZÍVÉBEN

Joe elővette minden tudományát: a földön heverő zsákból magához vette kését és öngyújtóját. Az egyik széken talált egy átázott kupont Sparky kedvenc képregényéből, a Commander Rocketből.

- Sparky, akad valami harapnivalónk (3,1)?
- Három kolbászunk, de jó lesz, ha takarékoskodik vele főnök, mert hamar éhen halhatunk a dzsungel közepén.

Joe kinyitotta az Amazon Queen ajtaját és kilépett egy hatalmas lapulevélre. A közelben randalírozó piranhákat az egyik kolbásszal sikeresen elcsalta, majd késével elvágta a lapulevél gyökerét, s a vízből kikapta a letört evezőt.

- Beszállás, hölgyem, uram!
- Így akar a partra vinni, Joe?!
- Faye, ha akar, itt maradhat a repülőn. Van még három óra, amíg teljesen víz alá kerül...

Sikeresen partra értek, ahol Joe kézbe vette a dolgokat.

- Joe, képzeld elázott a Commander Rocket legújabb része! Ha találasz valahol egy boltot, ne feljtsd el megvenni!
- Hát persze, Sparky. Azt ugye nem felejtetted el, hogy a dzsungel közepén vagy?

Joe észak felé indulva egy papagájjal találkozott.

- SQAWK!
- Őőő, hogy mondtad?
- Elrrrabolták Azura kirrrálynőt! Sqawk!
- Khm.
- Kerrresd Bob bácsit! Bob bácsit! Sqawk!

Joe furcsán nézett maga elé, hirtelen nem értette az összefüggéseket. Megvonta a vállát, majd levágta az előtte lógó indát. Visszaindult délnek, a félig leszakadt hídig, melyet az indával fixált, majd a túloldalon magához vett egy banánt. Ismét északra indult, s egy gorillába botlott (2,2,3,1).

- Á, Gorilla úr, nem akar arréb állni, hogy továbbmehessek?
- Whoop chunga, chunga!
- Hé, ha gorilla vagy, mit keresel itt?
- Uhh... uh unga waroonie gorilla!
- Ez itt Dél-Amerika, nem Afrika! Te nem lehetsz itt!
- Hm. Igazad van, jobb, ha eltűnök - s avval köddé vált.

...azalatt, a szerencsétlenség helyén...

- Sparky, elegem van! Ez az ütődött Joe képtelen segíteni! Jobb ha én nézek segítség után!
- Node miss Faye, Joe azt mondta maradj...
- Csönd! Joe nekem ne parancsolgasson! - Dühében Sparky-hez vágta a kölnijét, mely a vízben landolt, s lelépett.

Joe kimászott egy magaslatra, ahonnan beláthatta a dzsungelt. Elsőre Bob bácsi és barátai, az őslakók felé vette útját. megpróbált velük beszélni, de nem tudott. Bob boltjában rögtön felismerte a papagájt, aki sejtelmesen informálta az előbb (4,4).

- Ismeri a papagájomat?
- Már volt szerencsénk. Különben Joe King magánpilóta vagyok. Ön pedig Bob.
- Igen, a kereskedő. Mi szél hozta ide, Joe?
- Lezuhantunk a dzsungel közepén, segítségre van szükségem. Működik a telefon?
- Sajnos nem. De ha segít megkeresni az amazonok királynőjét, Azurát, akkor velük együtt biztos ki tudunk valamit találni.
- Nem bánom. Valami támpontot tud adni?
- Én a Floda bőrruhagyárnál szimatolnék. Fura az a hely! Ruhagyár a dzsungel szívében. Sehogy sem illik ide. Mások is eltűntek arrafelé...

Joe utálta kolbászt, hát elpasszolta Bobnak, aki némi pénzt adott érte. Pont annyit, hogy Joe megvegye a dzsungelben elmaradhatalan porszívót. Joe szeme akaratlanul is megakadt Naomin, Bob barátnőjén - elbeszélgetett vele, s megtudta, a dzsungelben van egy misszionárius, aki megtaníthatná Joe-t az őslakók nyelvére (3,1,2).

... azalatt egy titkos laboratóriumban...

- Professzor, a legjobb embereimet küldtem a kristálykoponya felkutatására.
- Remélem is, fiam. Ha meg lesz a koponya, végre megsemmisíthetjük a burkot a homály völgye körül és...
- És még több dinoszaurusz sejtmintára tehetünk szert!
- Így van! S még több amazont fogunk, s még vadabb sereget kreálunk a legújabb dinó-sugarammal! He he he!

Joe a Floda ruhagyár felé vette útját. A raktár előtt egy randa kutya őrködött. Joe letépett egy szál virágot és bement. Egy recepciós fogadta, aki elhitte, hogy a takarító érkezett meg (3,2,3,3). A szobában, a dívány alatt némi pénzre lelt King, a konyhában pedig egy ideges szakácsra, aki épp a doktornak készített kaját, s fogalma se volt, mit adjon az extra érzékeny fogú dokinak (3,3,3). Joe felajánlotta a banánt, amivel a szakács el is rohant. Joe magához vett egy konzervet és némi chipset. A konyha mögött volt a háló, ahol a zsákból Joe eltulajdonított egy levelet, s az egyik szekrényből egy játékbabát. A babával lekenyerezte a kutyát, aki beengedte a raktárba.

AZ AMAZONOK KARJAIBAN

Joe King észak felé indult a dzsungel mélyére. Az indián csüngő lajhárnak adta a virágot, aki ezért kicsit lejjebb ereszkedett. Rövid séta után Buddal és Skippel találkozott, akik állítólag kutatók. Bud elpanaszolta, hogy valami himlőt (3) szedett össze, s nem



"2b or not 2b" - ez itt a nagy kérdés!

talál rá gyógyírt, Skip pedig eldicsekszik, hogy megvan az összes Commander Rocket képregénye - akár Sparky-nak! Joe-nak sikerült is kicsalnia tőle Sparkynak a hiányzó részt (2,3,2,3,3). Joe belelapozott, s a hátirakéta összeszereléséhez talált egy kódolt útmutatót, melyet a repülőn talált kuponnal sikeresen megfejtett. Folytatta útját, s a gorillába botlott ismét, aki dinóruhába bújt (3,2,2,2,1), (2,3,1).

- Már megint itt vagy, te idétlen majom?!
- Hé! Én egy veszélyes dinoszaurusz vagyok, s ha nem tűnsz el, felfallak!



Végre nálunk van! A kristály koponya.

- Vesztettél öreg, felismertelek. A gorillák pedig vegetariánusok.
- Jól van na. De a fatörzsön akkor sem engedlek át!
- Hm. Te, mondd csak, hogy csináltad múltkor azt az eltűnést?
- Az titok!
- Nem hiszem, hogy mégegyszer képes vagy rá!



A két monstrum ádáz küzdelme. Anderson - aki jó útra tért - már fenn vár a léghajón.

Erre a gorilla ismét elpárolgott. Joe átment a fatörzsön és megállt egy orchidea előtt, amit legyek dongtak körül. Joe a porszívóval beszippantotta a legyeket, s magához vette az orchideát. Nem messze innen talált egy hatalmas kőlapot fura jelekkel. Nem volt ideje jobban szemügyre venni, mert jött amazon, megnyomott egy gombot a kőlapon, s az kinyílt. Joe megpróbálta követi a példáját, de sikertelelül. Bőr-



Bob éjjel-nappalija. Itt aztán mindent megkaphatunk, akár a Booty szigeten a Monkey 2-ben...

tönben végezte néhány férfi társaságában. Az egyiktől - aki állítólag csak három napja van itt, mégis nyolcvanévesnek látszik, bizonyára az amazonok fárasztották agyon - Joe kapott egy játékbabát (2,1), majd megjelent Faye a rács túloldalán és kicsikart Joe-tól egy bocsánatkérést a semmiért (3,3,4,3), majd kinyitotta az ajtót. Joe a trónterembe jutott, ahol ismét felkérték, hogy találja meg Azurát. Joe nehéz szívvel hagyta el az amazonok táborát, s felkereste Sparky-t, aki a képregényért egy reszelőt adott cserébe. Joe magához vett még egy banánt és felkereste Bobot az orchideával, aki örömmel elfogadta, hisz Naominak úgyis akart ajándékot adni. Cserébe kiemelt vásárlóvá tette Joe-t,



Hmmm. Ez igen. Joe helyébe letelepednék a lányok mellé, s hagynám a dokit a fenébe.

s még egy lepkehálót is a kezébe nyomott. Joe a hálóval a dzsungelben fogott egy bogarat, és Sparky mellől kihalászta a vízből a parfümöt. Ezután felkereste a misszionáriust, s az egyik majom kókuszát elcserélte a banánra, majd elbeszélgetett Mary-Louval (1,3,2,1,1,1,2,3), aki nagy nehezen hajlandó volt lemondani a szótáráról a reszelőért cserébe. Joe friss szerzeményével felkereste Naomit (2,3,1).

- Mondd, Naomi, ki az a kövér fickó a ház előtt?
- Ő? Az őslakók főnöke, s a telep fodrásza.
- Fodrász... hmm. Mondd, tudnál adni egy ollót?
- Szükségem lesz még rá. Bob meghívott pizzázni, s szeretném rendbehozni a hajam. De van egy kis baj...
- Micsoda?
- Bobtól kaptam egy üveg parfümöt, de az egyik idióta őslakó megitta, s azóta is koki tőle...
- Ezen könnyen segíthetünk! - Joe odaadta Fay parfümjét.
- Oh, Joe, igazán kedves vagy! Tudod mit? Legyen a tiéd az olló.

Joe Bob boltja előtt elbeszélgetett a varázslóval, aki ismeri a gyógykenőcs receptjét (1,1,3,3,). Gyorsan elviharzott a lajhárhoz, levágott néhány szőrszálat róla, majd kettészelte a kókuszdiót. Odaadta a porszívóból a legyeket, a kokuszból a tejet és a szőrszálakat a varázslónak, s néhány perc múlva megkapta a gyógykenőcsöt. Felkereste Budot, aki egy rakás pénzzel hálálta meg. Joe megvette Bob utolsó lemezét, majd elment a Floda gyárba, ahol emlékezete szerint állt egy lemezjátszó. Feltette és elhúzódott az asztal, s egy lift jelent meg alatta.

DR. IRONSTEIN ÖRDÖGI BÁZISA

Joe az első szobában egy dobozban talált egy konzervnyitót, mellyel felnyitotta a konzervét. A körfolyosón továbbsétálva Johnba ütközött. Elökapta a talált levelet: John volt a címzett! A barátnője írt, de egy csöppet sem dobta fel - ugyanis a hölgy megcsalta, s a szakítást közölte. John elpityeredett, s ezalatt Joe átkutatta a szobákat. Az elsőben egy széfet talált a szekrény mögött, majd a másodikban elolvasta a beosztást. Továbbsétálva a körfolyosón bejutott a következő szobába. Az őrt beetette, hogy várják a konyhában (3,4), s miután az lelépett, átment a következő szobába, ahol egy fura könyvet talált.

...ezalatt valahol egy laborban...

- Á, Anderson, hogy utaztál?
- Kösz doki, jól. Hogy állnak a kísérletek?
- Kitűnően, fiam! Remélem nemsokára útra kelhetünk a léghajóval! Akkor aztán minden tudásodra szükség lesz, pilóta!
- Minden rendben lesz, doki...

Szétnyitotta a késsel a könyvet, s egy kulcsra lelt benne. Kiment, lemászott a tűzlétrán a laborba, magához vette a girnyósító szérumot, majd felment Azura cellájába és kiszabadította. Örömük nem tartott sokáig, mivel a főkapu bezárult, s a riasztók visítottak. Joe-nak remek ötlete támadt: elbújtak a próbababák mögé, s az őrség elsétált előttük. Szerencséjükre Azura látta a nyitókódot, s így Joe kinyithatta az ajtót (3,2). Joe nem követte Azurát, visszament a bázisra, ahol felkapta a recepciós ceruzáját, majd visszament. A girnyósító szérumot a konzervbe öntötte és odaadta a mindig éhes utolsó őrnek, Klunknak, aki a doki szobáját őrizte. Ettől elvesztette erejét, s Joe könnyen kiütötte. Bent Joe talált egy papírt írásnyomokkal. Kisatírozta a ceruzával, s a széf kódjára lelt. Kinyitotta a széfet, magához vette a kulcsot és a szakadt rakétaterveket. A ház melletti raktárban talált egy zárt dobozt, a kulccsal kinyitotta, s egy komplett hátirakétát talált benne. Ezek után felkereste Azurát, aki hálából egy ősi kürtöt ajándékozott neki, amely a tyrannoszauruszok hangján szól. Nem sokáig örülhettek, mert megérkezett Dr. Ironstein a katonáival...

- Á, Mr. Joe! Örülök, hogy elvezetett a kedves kis amazonok otthonába!
- Kicsoda maga?
- Dr. Ironstein, ő rabolt el! - kiáltotta Azura. Most mindnyáj...
- Szó sincs róla, kedvesem. Remek üzletet ajánlok nektek. Joe elhozza a Lajhárok Szigetéről a kristálykopnyát, s cserébe békén hagylak titeket.





Érzékeny búcsú a révésztől. Részvétem.



Gyerekek, ez olyan mint az Indy 4! Láva, labirintus, rejtélyek - vétek kihagyni!

- Doki, miből gondolja, hogy el tudom hozni?
- Aki kijátszotta a védelmi rendszeremet és kiszabadította Azurát, az képes erre is! Viszlát, Joe!

Joe elslattyogott a kikötőhöz, ahol a révész némi csaliért cserébe átvitte a szigetre (2,2,1,1,1,1,1).

A LAJHÁROK SZIGETÉN

Joe elköszönt a révésztől, belépett a templomba és körüljárt benne. A hullákból - amit lehetett - eltulajdonított, majd a főterembe helyezte a hiányzó csont-



Hm. A hölgy már megint eltűnt. De mi ez a nagy dög előttünk?

tokat a lukakba, a kézcsontot a fura kőgépezetbe tette, bedobott egy pénzérmét a nyílásba és meghúzta a csontkezet. A lejáratnál egy szellem fogadta és megnyitott három ajtót a terembe. Először a jobb oldalin próbálkozott Joe, ahol némi séta után három zombi hölggyel akadt össze, akik 300 éve várják, hogy kedvesük





Persze a végén mindenki egymásra talál. Joe Azurával, Anderson Faye-jel (megérdemli!).

kikeljen a szarkofágból. Kinyitották a szarkofágot, egy gyolcsköteg állt benne, melyből egy darabka kicsúszott. Joe megfogta és szépen kihúzta az egészet a szarkofágból. Ismét kinyittatta a szarkofágot, a zombi nők elámultak, hogy üres és végleg a túlvilágra távoztak. Joe felvette a leesett koronát, a késével levágta a szarkofágba nőtt indadarabot, majd eltolta azt. Egy alsó terembe került, ahol leszelt egy kis gyantát a fáról, baseball ütőjére ragasztotta, s magához vett még egy adag gyantát. Elfordította a kút fejét, melyből a víz egy kék kristályra ömlött - ezt Joe magához vette. Továbbment balra, ahol Iant, a doki egyik ügynökét találta kalitkába zárva egy kisebb lávató felett. Egyelőre otthagyta, de mivel Ian állítása szerint nála a koponya, nem feledkezett meg róla. Továbbment, s a szobor kezéből a báb segítségével kikapta a meleg kőtárcsát. Visszament a kék kristály helyére, s a kapcsolót használva ismét a főterembe jutott. A középső ajtón belépett, a kőkorongot a fapöcökre helyezte, s a korongra az indát. Ismét kisétált a főterembe, a jobb oldali ajtón be, majd a laza indát az itteni korongra kötötte és baseball ütőjével működésbe hozta a szerkezetet, mely egy kőtömbot emelt fel előle. A kőtömb mögött egy csákányra lelt, majd visszaengedte a kőtömböt. Ismét bement a középső ajtón, majd a barlangba, leütött egy kődarabot a csákányával, s a lepattant tűzkövet az öngyújtójába rakta. Egy darab gyolcsot a csontkézre kötött, majd meggyújtotta sajátos fáklyáját. Ismét kiment a főterembe, elment balra a kígyóig és elijesztette a tűzzel. A sötétebbik járaton ment tovább, mely mögött egy hullát talált, s nála egy ID kártyát és egy fura kődarabot. Némi bolyongás után egy szoborhoz érkezett, melynek mindkét oldalán vízesés zubogott. Itt tett szert a legendás Nagy Botra, visszament oda, ahol a tűzkövet szerezte, s a falon tátongó lyukat tovább szélesítette a csákánnyal. A mögötte lévő szobában a bottal felnyitotta a koporsót, magához vette a halálmaszkot a megtisztította a gyolccsal. Ezután megkereste a két dinót, melyek között halálos lézersugarak cikáztak, s a maszkkal visszafordította a sugarakat és megsemmisítette a dinókat. Bent a zöld kristályra lelt, s a begyantázott baseball-ütővel magához vette. Elsétált a vízeséses szoborig, s a szeme alá helyezte a két kristályt, mire a vízesések helyén két ajtó jelent meg. Ezek után felkereste Iant és megpróbálta leereszteni a karral - de nem sikerült.

- Te, Ian, van egy ötletem!
- Halljuk...
- Csómózd ki az alsó kötelet a kalitka alján!
- Hogyne, hogy lezuhanjak kalitkástul.
- Az alsót, téged nem az tart!

Ezután sikerült kiszabadítani Iant, akinél természetesen nem volt semmiféle koponya. Joe elsétált a volt vízeséses szoborhoz, s a bal oldali ajtón belépve fura hangot hallott: Ian járt pórul. Joe a hullához ment, s egy fura kődarabot talált nála, a gyantával a másikhoz ragasztotta, s felkereste a kis szobrot a nagy, sötét terem közepén. A megnyílt lejáraton lemászott, majd egy kis labirintuson könnyen átjutott: a kis dinó-patkányt chipsszel etette, s az kivezette őt. Belépett a jobb ajtón a mozaikszobába.



Így utazhatunk a helyszínek között. Eredeti és nagyon klassz megoldás!



Joe pontos leírást ad: hat inch hosszú, vékony, görbe és sárga. Igen, ez egy banán!

Felporszívozta a koszos mozaikjeleket a földön, majd a falon benyomta az alsó sorban második és a eggyel feljebb a harmadik jelet, s kinyílt a kopnyához vezető ajtó! Bent ismét megjelent az őrangyal, Joe felmutatta neki a koronát, bizonyítva, hogy jogosult a kincsre. Visszament a mozaikszoba előtti oltárhoz, benyomta a paneleket, beült a kiemelkedő székbe és rövid repülés után a parton találta magát Ironstein egyik emberével.

A DINÓK SZIGETÉN

Joe a doki cellájában ébred, s a cellában talált bögrével veri a rácsot. Faye és Anderson hamarosan megérkezik, Faye a szekrényben talált fegyverrel szétlövi az ajtót. Majd sietnek a dokihoz, nehogy gyanút fogjon. Bobnál Joe beszerzett némi alkoholt, megnézte a hátirakéta terveit, majd az alkoholt a rakétába töltötte, s felmászott a kilátóra. Nemsokára a ködös Dinoszaurusz szigeten landolt. Faye üdvözölte, és a segítségét kérte, mielőtt Ironstein véghezviszi ördögi tervét. Joe szelt némi bokrot az útját eltorlaszoló dinónak és elcsalogatta, a tyrannoszauruszt pedig a kürtjével ijesztette el.



Íme a misszionáriusok, és majmaik - akiket nem szabad etetni.

- Végre itt vagyunk, a dinók völgyében! A tervem sikerült!
- Hohó, doki, én is itt vagyok!
- Joe? Joe King? Te meg hogy kerülsz ide?
- Ez most nem fontos, doki.
- Vigyázz, Joe! A dokinál van a dinó-pisztoly, bármikor dinóvá változtathat minket!
- Így van. Ha azt akarod, hogy ne érje bántódás a csinos Azurát, tedd be a koponyát a szoborba.

Joe berakta a koponyát a szerkezetbe, ami megmozdult, s várta gazdája parancsait.

- He he he! A dinósereggel és az elpusztíthatalan robottal senki sem állíthat meg!
- Engem csak az aktiváló egység irányíthat.
- Hé, az én vagyok!
- Igen, Joe, te vagy... Így el kell pusztulnod!

A doki lövését a robot visszahárította rá, s egy ronda óriásdinó lett belőle. A két monstrum harcolni kezdett egymással. Ekkor lépett közbe Joe King, és...

Hát ez lenne Amazon Queen. Talán kicsit könnyű volt, hiányoztak az ici-pici pixelnyi tárgyak, amik álmatlan éjszakákat okozhatnak profi játékosoknak is. Mindent egybevetve az év egyik legjobb point and click kalandjával van dolgunk. Kár lenne kihagyni!

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — KIADJA: RENEGADE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 24MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO ROLAND ADLIB

VIROCOP

Nem forradalmi, de fertőző

Amiga. Hónapok óta vitázunk itt a szerkesztőségben (és a leveleiteken keresztül veletek is), hogy mi lesz vele. Zolee szerint kampó, szerintem már régen konyec, mások szerint lesz még visszatérés. Nem tudom. A tények azt mutatják, hogy hónapról-hónapra kevesebb a játék rá (tehát nincs miről írni). Zolee persze menti, ami menthető - éppen ezért kért meg, hogy merüljek bele a GRAFTGOLD/RENEGADE/TIME WARNER legújabb játékába, a VIROCOP-ba. Azt kérte, hogy ne csak egy-két pálya alapján ítéljek, próbáljak meg úgy játszani, mint a régi Amigás időkben. Megtettem - és talán már ez is sejtet valamit. Az a program ugyanis, amellyel több órán keresztül lehet önfeledten nyomulni, már nem lehet olyan rossz!

Ez itt kérem melyik sportág?

nái és épületeti között lövöldözik. A hokipálya lelátóján a "Fire and Ice" farkasa integet, egy másik pályán "Mr. Pac-Man" üldözi a sárga "fémdobozt", sőt még a "Gods" félelmetes szobrai is feltűnnek valahol. Határozottan jópofa ötlet!

TÖK ARANYOS

A VIROCOP egy marha jó játék. Azért jó, mert nincs túllihegve, túlbonyolítva, egyszerű és szórakoztató. A három fő alapszempontot vizsgálva - játszhatóság, grafika, zene - tökéletesen megfelelő. De ami a lényeg: ilyen simán futó (tudjátok milyen az, amikor egy játék "simán" megy?) programot PC-re SOHA nem fognak írni!

A főszereplő egy DAVE nevű kis robot. Nem manga, nem cyber - egy kis sárga szemeteskuka, nagy szemekkel, fülekkel, buci fejjel. Feladatunk egyszerűen annyi - mivel egy LÖVÖLDÖZŐS játékról van szó -, hogy a temérdek pályát bejárva eljussunk a kijáratig. Persze a helyszínek telis-tele vannak ellenfelekkel, akik szétlövésük után bonusz cuccokat (1 pénzegység vagy pontszámnövelő) hagynak maguk után. Éppen ezért a játékos nem rohan őrült módjára végig a pályán, hanem módszeresen kiírt mindenkit és begyűjti a cuccokat. A terep úgy van megoldva, hogy elég

A játékkal 1-2 személy is küzdhet, akár TEAM opcióval is! Ezt a kezdőképernyőn az F1 megnyomása után lehet beállítani. Ugyanitt kell beadni a megszerzett pályakódokat is.

A JÓ JÁTSZHATÓSÁG MINDENNEK A TITKA!

Dave 8 irányba tud haladni és lőni (menet közben és egyhelyben állva is). A rampákról és fejtökről magától elrugaszkodik, így akadályokat és szakadékokat is át tud ugrani. A felszedhető tárgyak listája elég hosszú. A legtöbbször pénzt és bonuszt találunk. Gyakran van szükség a pajzs-visszatöltő dobozokra és



Igen, ez itt a Chaos Engine pálya a békákkal együtt.



A pénzekhez már szabad az út, de balra az energiát egy Pac-Man védi.



Dave magában füstölög: mit keres itt az Excalibur?

gyakran lehet le- és visszaesni előzőleg már bejárt helyekre. Az előre vezető út egyértelműen adódik, habár az akadályok között labirintusszerűen kell lavíroznunk. Ekkor a játékos már jobban odafigyel és az ellenfelek mellett az utat is szemmel tartja. A főellenségek először egyből kinyírják, de aztán kitapasztalja a taktikát és továbbjut. Mi következik ebből? A játékos minden idegszálával a programra koncentrál, ergó jól szórakozik!

DÉJA VU

Ahogy egyre több pályát bejártam, furcsa érzésem lett - mintha néhány dolgot már láttam volna más játékokban. Aztán beugrott: hiszen DAVE valamilyen csoda folytán régi játékokba teleportálódott bele! Haláli látvány, amikor például a "Chaos Engine" fahídjain rohangál, vagy a "Cannon Fodder" mini kato-

valahol lapul egy elem is, amelytől a vékonyka energia csík dupla olyan vastagra vált. Ezeken kívül legtöbbször bombákat kapunk. A plusz életet jelentő mini Dave figurák általában rejtett helyeken vannak.

A fegyvereink között a SPACE billentyűvel válthatunk. Amelyik eszköz alatt szürke csík látható, az örök-lőszeres, a többi fogyogat. Néhány pálya után egy alaplapszerű helyre kerülünk - ez a fegyverbolt (a vásárlás elsőre elég bonyolult). Itt a középső chipen levő szám a pénzünk mennyisége. A chip lábaiból kivezető sötétzöld vonalak a fegyverekre mutatnak. Az alsó három cucc, ahova a világoszöld vonalak vezetnek, már nálunk van. Ha vásárolni akarunk, álljunk oda a megfelelő vonalhoz és a tűzgomb nyomvatartásával plusz a fel/le irányokkal tudjuk a pénzünket "áttölteni" a fegyverhez. Ha annyi zsetonunk van, hogy a zöld csík eléri a fegyver ikonját, a cucc a miénk. Ez után a megvett fegyvert ki kell cserélni valamelyik nálunk levőre. A drágább fegyver csíkjának feltöltését (azaz a vásárlást) részletekben is el lehet végezni (a beinvesztált pénz bentmarad).

Martin

576 KByte ÉRTÉKELŐ

VIROCOP — KIADJA: RENEGADE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

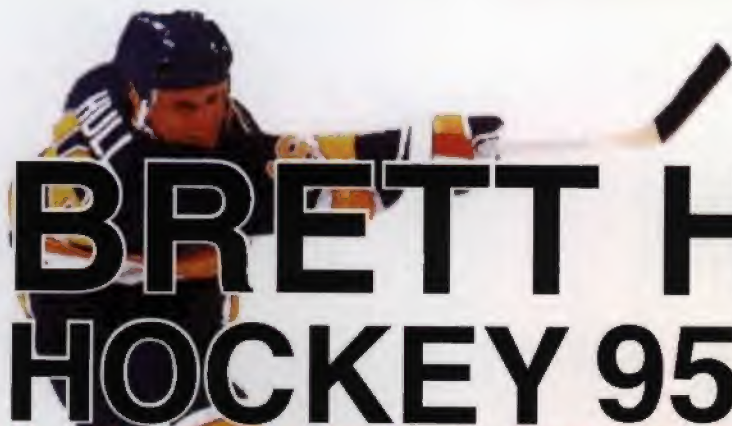
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **85%**

C64 LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC



BRETT HULL HOCKEY 95

Az elmúlt hónapban befejeződött az NHL talán legrázósabb bajnoksága... A játék azonban csak most kezdődik!



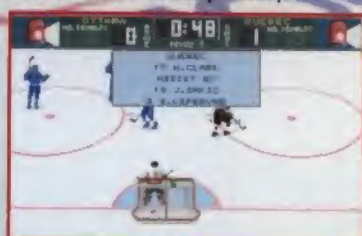
Hát minden bizonnyal ő Brett Hull.

Megmondom őszintén, bár szeretem a jégkorongot, mindezidáig fogalmam sem volt róla, ki az a Brett Hull. Rengeteget játszottam az NHL 94-es és 95-ös változatával és meg voltam győződve róla, hogy ennél jobbat nem lehet csinálni. Most azonban az Accolade (igen, ez a cég nem ismeretlen a sportjátékok szerelmesei előtt) bemutatta a nagy vetélytársat. Hát nézzük, ténylegesen veszély fenyegeti-e az Electronic Arts babérjait.

A főmenüben az első sorban a játék típusát adhatjuk meg (egy meccs, illetve különböző hosszúságú bajnokságok). A *Choose Teams*-ben az irányított csapat (csapatok) kiválasztása következik (itt a lehetőségek között a fel/le nyilakkal mozoghatunk). Ezt a harmadok hossza követi. Végül az opciókban a meccsek legfontosabb jellemzőit módosíthatjuk (a kommentátor, túlütés, les, kiállítás és a sorcsere ki- és bekapcsolása).



Hú... Ez már csak a kapusomon múlott.



Itt már minden hiábavaló...

RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL

Bár a játék menüiben egérrel is mozoghatunk, sokkal kényelmesebb és gyorsabb, ha csak a billentyűkre hagyatkozunk. A menüpontok között a fel/le gombokkal mozgunk, a beállításokat néha a jobbra/balra nyíllal, néha az Enterre megjelenő újabb menüben módosíthatjuk.

Az első képernyőn legfelül ki kell választanunk, hogy egy vagy két játékossal játszunk, illetve a demót nézzük végig. A *Control Options*-ban a két játékos irányítási módjai között válogathatunk. Végül a *Main Menu* ponttal léphetünk tovább.

A *Play Game* sorból egy újabb menübe jutunk. Itt az *Edit Lines*-ban a sorok összeállítását módosíthatjuk. A pozíciók között a jobbra/balra nyilakkal, az erre a helyre bevethető korongozók között pedig a le/fel nyilakkal választhatunk. A *Coach Team*-ben a csapat erős és gyenge pontjait módosíthatjuk. Itt egy adott összpontszámot oszthatunk szét hat tulajdonság között (*Puck control* - korongkezelés, *Skating* - korcsolyázás, *Shooting* - lövés, *Defense* - védekezés, *Aggressiveness* - erőszakosság, *Strength* - erő).

AZ IRÁNYÍTÁS

A jégkorongozókat botkormánnyal, joypaddal és billentyűzettel is irányíthatjuk. Az első kettő egyértelmű, az utóbbinál pedig a következő gombokat használhatjuk:

1. játékos:	2. játékos:	Támadás:	Védekezés:
>	Tab	Passz	Játékost vált
?	Caps Lock	Lövés csuklóból	Bottal szerelés
Jobb Shift	Bal Shift	Erős lövés	Body check
F5-F8	F1-F4	Sorcsere	
Numerikus bill.	Q,W,E,A,D,Z,X,C	Mozgás	

Természetesen passzolás és lövés közben a mozgató gombokkal a korong irányát adhatjuk meg.

A JÁTÉK MAGA SZOKÁSOS ÉS SZOKATLAN EGYSZERRE

A pályát felülről és hátulról látjuk, a két csapat játékos által irányított emberét pedig egy kör jelzi (akinél a korong van, annak a köre színes). A program természetesen mindent tud, amit egy hokitól elvárhatunk, jól ismeri a szabályokat, remek a közönség hangja és gyönyörű a grafika is. Az érdekes eseményekről bármikor kérhetünk visszajátszást. A szünetekben és a meccsek végén pedig végigolvashatjuk az összes statisztikát, valamint a helyi újság sportoldalait.

A játék szépségében és minőségében az Accolade-től már megszokott programokra emlékeztet, bár engem kicsit lehangolt a különböző menük kezelésének következetlensége és bonyolultsága. Igaz, a meccsek közben a képfelbontás csak 320x200, a figurák rajza azonban olyan tökéletes, hogy ezt csak az újságba bekerülő képek válogatásakor vettem észre. A programban igazán sok újdonságot nem találtam, de a régi dolgokat olyan jól oldották meg benne, hogy kipróbálását minden sportszerető játékosnak ajánlom.



Itt még minden lehetséges.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

BRETT HULL HOCKEY — KIADJA ACCOLADE

grafika · hang/zene · kezelhetőség · kihívás (PITE — KORREKT — KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS **87%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

J U D G E

Remélem, hogy a cikk megjelenése után nem sokkal a hazai mozikban is vetíteni fogják az év filmjét, a JUDGE DREDD-et, melyet szerintem minden fanatikus képregényrajongó, konzolos, számítógépes, cyberpunk, Internet-jacker és sci-fi rajongó türelmetlenül vár. Addig is itt a MEGADRIVE és az SNES verzió - most együtt mutatom be őket.

KÉPREGÉNY - VIDEOJÁTÉK - MOZIFILM

A harmadik ezredforduló végén a világ arculata megváltozott. A 2070-es évben az amerikai elnök, Robert 'Bad Bob' Booth megtörte a világbékét egy a Kelet ellen irányuló atomtámadással, melynek eredményeképpen Közép-Amerika és Európa nagy része meggsemmisült. A háború miatt a Föld klímája abszolút negatív irányba változott, pusztító viharok és földrengések váltak mindennapossá, tovább nehezítve a túlélők mindennapjait. A harc 'Bad Bob' ellen folytatódott, immár baktérium- és gázfegyverek bevetésével. Az ilymódon fertőzött és tiltott csatamezők a Rad Zone nevet kapták, hiszen aki oda belépett, azt a Mutagens nevű DNA átalakító anyag támadta meg. Egy idő után Booth saját rendőri szervezete, a "Bírók" (Judges) is ellene fordult, hogy érvényesítsék jelmondatukat: a rendőr egyszemélyben Bíró, Esküdtszék, Végrehajtó (Judge, Jury, Executioner)!

ISTEN HOZOTT MEGA-CITY ONE-BAN!

Az atmoszféra pusztulása és a földrengések miatt az amerikai maradék városok felgyorsították Mega-City projektjeiket. A terv az volt, hogy a meglévő épületetket összekötik, s így olyan lakóblokkokat hoznak létre, amelyek akár 60 ezer embernek is otthont nyújthatnak. Minden ilyen blokk önellátó lenne, boltokkal, szórakoztató egységekkel - mindezeket pedig robotok irányítanák. Emiatt viszont a munkanélküliség elérné a csillagászati 87%-ot. Rövidesen a terv valóra vált, három Mega-City is létrejött. A Mega-városok között a radioaktívan fertőzött területen szintén létezett élet, de itt, a Cursed Earth-ön csak a mutánsok éltek. Az automatizáció és a munkanélküliség miatt a lakosságnak mérhetetlen ideje maradt a semmittevésre. Az életstílus egészen új formákat öltött, a lakosok egymás és maguk ellen fordultak. A fiatalabb "Juve" állampolgárok élet és közveszélyes dolgokat csináltak, míg az öregebbek többek között a kannibalizmusnak és az újonnan kitalált bizarr sportoknak hódoltak. A bűnözési hullám tetőzött, s rövidesen megjelentek a Bírók, a minden joggal és eszközzel felruházott rendőrök, akik igyekeztek betartatni a Mega-Városok több ezer törvényét. A bírók rövidesen a törvény rettegett őrei lettek, legendák szóltak olyan nevekről, mint Giant, Anderson, Griffin... de mind között a legfélelmetesebb volt az az ember, aki maga volt a törvény: Judge Joseph Dredd!



Történetünk (egyben a játék is) 2139-ben, Mega-City One-ban játszódik, 400 millió állampolgár otthonában. A 60 ezres Város-blokkok működnek ugyan, de mindennaposak a blokkháborúk. Dredd az utcai harcok során rájön, hogy valami borzasztó dolog van kialakulóban - feltűnnek a Sötét Bírók (Dark Judges) akik a Halálvilágból jönnek át, hogy az emberek testét átvéve garázdálkodhassanak. Vezetőjük Judge Death. Judge Dreddnek ráadásul a legfelsőbb törvényhozásban is akad egy ellensége - hősünknek rövidesen elkeseredett háborút kell vívnia a jövője érdekében.



BULLET: A pisztolygolyónk soha nem fogy el.



RICCHOCET: Gumilövedék, mellyel megadásra kényszeríthetjük a bűnözőket.



GENERADE: Ajtók és ládák felrobbantására szolgáló gránát.



HIGH EXPLOSIVE: Erős robbanóanyag.



INCENDIARY: Lánglövedék.



ARMOUR PIERCING: Páncéltörő lövedék.



DOUBLE WHAMMY: Dupla hőkövető rakéta.



BOING BUBBLE: A Dark Judges lelkek elfogására szolgál.

A JÁTÉKRÓL

A JUDGE DREDD-et az a PROBE csoport készítette, akiknek a Stargate-et is köszönhetjük. Stílusát tekintve mászkálós-akció program, elég nagyméretű, labirintusszerű pályákat bejárva kell a feladatokat végrehajtanunk. A játék tíz pályán keresztül hűen követi a film cselekményét, felvonultatva az összes pozitív és negatív szereplőt. Az utolsó plusz három pálya már a képregényből van átvéve, így összesen 13 pályán kell túljutnunk, melyek további kisebb szintekből is állnak. A MEGADRIVE és SNES verziók lehetőség szerint megegyeznek.

DREDD

KEZELÉS

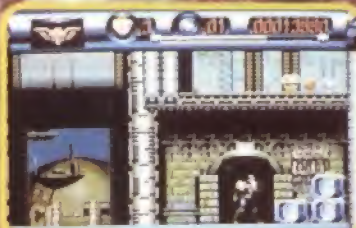
Minden pálya elején utasításokat kapunk a város vezetőitől (The Five Who Rule), hogy mit kell tennünk a küldetés sikerességéhez. A küldetések elsőrangú (PRIMARY) és másodrendű (SECONDARY) feladatok megoldásából állnak. Azt, hogy a a bűnösök felett miként ítélkezünk, mi dönthetjük el. Vagy letartóztatjuk őket, vagy kivégezzük. Vannak könnyen és nehezebben elintézhető bűnözők is, de azok, akiknek haláluk után egy szellemalak hagyja el testüket, a legfontosabbak (a Sötét Bírókat szellemalakban kell elkapni).

LETARTÓZTATÁS

A bűnözők közül az enyhébbeket nem kell kivégeznünk, le is tartóztathatjuk őket (ezért jóval magasabb bonuszpont jár). Ez akkor lehetséges, ha rálövünk egy ellenfélre és megjelenik felette a GUILTY felirat. MEGADRIVE-on az Y, SNES-en az X gomb megnyomásával tudjuk térdrekényszeríteni őket és hívni a beszállító járművet.

VEREKEDÉS

Amikor olyan közel megyünk az ellenfélhez, hogy Dredd nem tudja elővenni a fegyverét, MD-on az X, SNES-en az A gombbal tudunk verekedni. Az SNES verzióban mi tudjuk állítani, hogy Dredd fejeljen, üssön vagy rúgjon. MD-on ez automatikus.

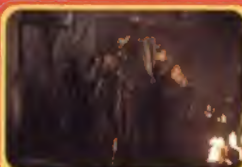


FEGYVEREK ÉS TÁRGYAK

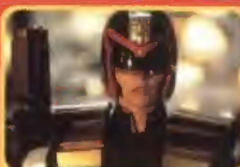
A pályákon elég sok cuccot szedhetünk össze, ezek közül jónéhány titkos helyeken van. Néha olyan falakon is át tudunk menni, melyek első látásra tömörnek tűnnek. A különböző méretű szívek Dredd energiáját töltik fel eltérő mértékben. A pénzes és kábítószeres zsákok pontszámunkat növelik. A Judge jelvény egy folytatási lehetőséget ad. Az Anti Grav öv 10 másodpercig lebegést biztosít. Ha a Halls of Justice pályán ki akarjuk nyitni a zárt ajtókat, össze kell szednünk a nyitókártyákat. A Password Disk arra jó, hogy vissza tudjunk térni arra a helyre, ahol találtuk. Végül a könyv (Book of Law) megszerzése néhány pályán a továbbjutás feltétele. A használható fegyverek külön táblázatban láthatók.

SZÁMÍTÓGÉP TERMINÁLOK

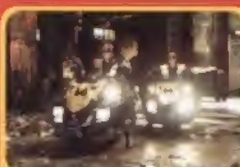
Minden pályán találkozunk számítógépekkel. Ezeknek az az alapfunkciója, hogy le tudjuk kérni a küldetés állását (A), a lövöldözésünk eredményét (B) és Dredd állapotát (C, illetve SNES-en Y). Későbbi szinteken néhány feladatot is ezeken keresztül kell intézni (pl. ajtók zárása) ezért érdemes megkeresni őket. A szövegek kiírását a C (SNES-en A) gombbal gyorsíthatjuk, START-tal kilépünk.



THE ANGEL GANG: Dredd legeskűdtebb ellenségei, egy 4 tagú banda a fertőzött vidékről.



JUDGE HERSEY: Csinos Bírónő, az egyetlen személy, aki iránt hősünk rokonszenvet érez.



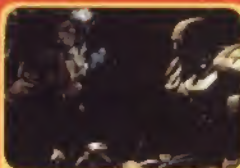
THE LAWMASTER: Dredd motorja, amely szintén csak az ő közreműködésével hajlandó elindulni. Fedélzeti számítógép van rajta és egy géppfegyver is.

MOZGÁSOK

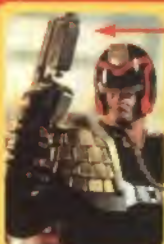
[illegible]

Séta: Jobbra-balra.
Futás: kétszer jobbra-balra.
Tolás: Ha nekimegyünk egy tárgynak és az mozgatható, Dredd eltolja.
Kilépés a pályáról: A villogó EXIT feirat alá kell állni és felfelé nyomni a joyt.
Leguggolás a golyók elől: le.
Kúszás: le+jobbra-balra.
Ugrás: B gomb.
Mászás: Amikor Dredd egy létra előtt áll (vagy alatta van a létra) fel-le.
Kapaszkodás: Ha Dredd felkapaszkodik a plafonon levő csövekbe, jobbra-balra tudunk haladni.
Repülés: Ha összeszedtük az Anti-Grav övet, a B gombbal tudunk felemelkedni.
Lövés: MD-A, SNES-Y.
Fegyverváltás: MD-Z, C; SNES-L, R.

Martin



RICO: Dredd klónozott testvére, a történet rosszfiúja. **ABC ROBOT:** Rico személyi testőre, egy megjavított robot a régi háborúból.



THE LAWGIVER: Dredd hírhedt fegyvere, amely csak az ő kezében működik. Felismeri Dredd hangját és bemondásra váltja a lövedékeket.

HAT SZUPERHŐS EGY JÁTÉK

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Ebben a hónapban igazán letaglózott minket az ACCLAIM cég, hiszen még egy olyan játékot mutatok be nektek, amely képregénysorozat alapján készült. Ez a stuff a JUSTICE LEAGUE - TASK FORCE, SNES-re és MEGADRIVE-ra egyaránt fellelhető.



Ha egymas ellen kuzdunk. mind a 9 karakter valaszthato - MD.



VILÁG KÉPREGÉNYHŐSEI TÖMÖRÜLJETEK!

Na jó, ez egy kicsit túlzás volt, hiszen nem a világ összes képregényhőse gyűlt itt össze, csak a fele. Pontosabban hatan a jó oldalról, hárman a rosszról. A nagy összeröffenés célja pedig nem más, mint egy oltári nagy tömegverekedés - a győztes nyereménye pedig az, hogy megmérkőzhet az univerzum egyik legerősebb negatív hősével, Darkseiddel. Olyan ez, mint a vetélkedők a Magyar TV-ben: megnyered a csili-vili autót, aztán műsor után közlik, hogy fizess be pár százezer forint forgalmi adót.

A JUSTICE LEAGUE csapat olyan szereplőkből áll, akik már legalább egy évtizede a rivaldafényben vannak. Végigverték mindenkit, megmentettek mindent, amit lehetett - nem maradt más, mint egybetömörülni és még nagyobb ellenfelek után nézni. Így kerültek szembe egy Darkseid nevű figurával és két segédjével: Cheetah-val és Despero-val. Darkseid a Föld körül keringő űrhajójáról a világ elpusztítására készül!

MAJDNEM SF2

A játék a Street Fighter 2 hagyományaira épül. Két karakter küzd egymás ellen egy jellemző háttér előtt, normál és speciális támadások tömegét zúdítják egymásra, akinek hamarabb elfogy az energiáját szimbolizáló csíkja, az veszít - a másik küzdhet tovább egy újabb ellenféllel. A két verzió (SNES-MD) lényegé-ben megegyezik, néhány apróságtól eltekintve. Ezekre a leírás során a géptípus rövidítésének jelzésével térek ki. Kezdés után három játékmód közül választhatunk:

STORY MODE - SNES / HERO MODE - MD

Egy játékos részére. Az 5 pozitív szereplő közül kell kiválasztanunk egyet, akivel végig kell követnünk az egész történet alakulását. Minden bunyó után egy csinos átvezetőkép mondja el, hogy miként folytatódik a sztori. Kezdéskor a választott hős elindul, hogy összegyűjtse a liga többi tagját a támadáshoz. De közben történik valami furcsa...

BATTLE MODE - SNES

Egy vagy 2 játékos számára. A játék során előforduló szereplők közül tetszés szerint választhatunk egyet, de az ellenfelet a gép sorsolja ki véletlenszerűen.

PLAYER VS. CPU MODE - MD

Egy játékos részére. A szereplő tetszés szerinti oldalról választható, ugyanígy a háttér és az ellenfél is.

VERSUS MODE - SNES / PLAYER VS. PLAYER MODE - MD

Két játékos számára. A szereplők közül tetszés szerint választhat mindkét játékos, majd egymás ellen kell megküzdenlük. Minden bunyó előtt eldönthetjük, hogy melyik helyszín előtt akarunk küzdeni. A meccsek után statisztikát mutat a program az eddig lejátszott menetekről (győzelem/vereség/döntetlen).

KEZELÉS

A MD verzió irányításához a 6 gombos joyt ajánlom, ezen ugyanis külön vannak a gyors/közepes/erős ütés és rúgás gombok. A 3 gombos irányító esetén a START gombbal lehet váltani az ütés és rúgásfajták között.

Az SNES-en értelemszerűen adódik a 6 féle alapmozgás

SPECIÁLIS MOZGÁSOK (SNES/MD KÜLÖNBSÉGEK JELZÉSÉVEL)

A jó oldal harcosai

SUPERMAN

Heat Vision MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.

Hover MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás, majd a mozdulat megkezdése után ütés.

Forward Flying Thrust Punch SNES: Hátulról-előre alsó félkör + rúgás.

FFTP MD: Hátra 2 másodperc-előre + ütés.

Freeze Breath MD-SNES: Elölről-hátra alsó félkör + ütés.

Earthquake Slam MD: Le 2 mp-fel + ütés.



BATMAN

Batarang Throw MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.

Glide Kick SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.

GK MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.

Cape Swipe MD: Le-le/hátra-hátra + ütés

Homing Punch MD: Hátra 2 mp-előre + ütés

Slide Kick MD: Le-le/előre-előre + rúgás.

Spinning Slide Kick SNES: Hátulról-előre alsó félkör + rúgás.

Smoke Bomb Drop Kick SNES: Előről-hátra alsó félkör + rúgás.

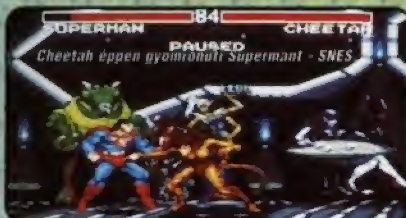
WONDER WOMAN

Tiara Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.

Hover MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás, majd a mozdulat megkezdése után megint rúgás.

Wrist Guard Reflect MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.

Magic Lasso SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Springing Flip Kick SNES: Le-le/előre-előre + rúgás.
Jumping Heel Stomp: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Slide Kick MD: Le-le/előre-előre + rúgás.



Cheetah éppen gyomrönti Supermant - SNES



Green Arrow pályája a legszebb a játékban - SNES.

THE FLASH

Tornado Blast MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Tornado Spin MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Dashing Uppercut SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Flash Dash MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Quick Dash SNES: Elölről-hátra alsó félkör + rúgás.
Speed Punches SNES-MD: Az ütés gombot gyorsan nyomogatni.

AQUAMAN

Water Blast SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Trident Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Trident Spin MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Thrust Kick MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Trident Vault MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Diving Trident Attack MD: Le 2 mp-fel + ütés.
Spinning Uppercut Punch SNES: Hátulról-előre alsó félkör + ütés.

Jump Leaping Slam Punch SNES: Elölről-hátra alsó félkör + ütés.
Slide Kick SNES: Elölről-hátra alsó félkör + rúgás.

GREEN ARROW

Flame Arrow SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Jumping Arrow SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Ice Arrow SNES: Le-le/előre-előre + rúgás.
Jumping Diagonal Down Arrow SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Regular Arrow MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Flame Arrow MD: Elölről-hátra alsó félkör + ütés.
Freeze Arrow MD: Elölről-hátra alsó fékör + rúgás.
Jumping Arrow MD: Fel-fel/előre-előre + ütés.
Spring Attack MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Crouch Arrow MD: Le-le/előre-előre + rúgás.

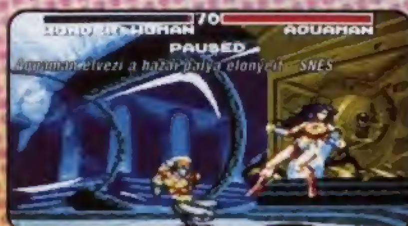
A rossz oldal harcosai

CHEETAH

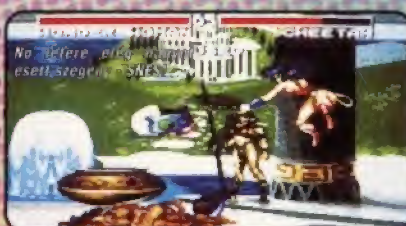
Jumping Claw Uppercut SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Gliding Claw Slash SNES: Hátulról-előre alsó félkör + rúgás.
Rolling Claw Slash SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Dagger Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Leaping Head Pounce MD: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Arcing Spinning Lunge MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Spinning Lunge MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Clawing Uppercut MD: Előre-le-le/előre-előre + ütés.

DESPERO

Eye Blast SNES-MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Leaping Kick SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Leaping Head Fin Thrust SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Thrust Shove MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Forward Head Fin Lunge MD: Hátra 2mp-előre + ütés.
Head Fin Thrust MD: Előre-előre + ütés.



Aquaman élvezi a házai pálya előnyeit - SNES



No, eltere... esett szegény - SNES

DARKSEID

Eye Blast SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Sliding Backhand Punch SNES: Hátulról-előre alsó félkör + ütés.
Jumping Head Stomp SNES: Hátulról-előre alsó félkör + rúgás.
Leaping Knee Kick SNES: Előre-le-le/előre-előre + rúgás.
Omega Beam MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Teleport MD: Előre-előre + ütés.
Super Omega Beam MD: Elölről-hátra alsó félkör + ütés.
Teleport Punch MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.

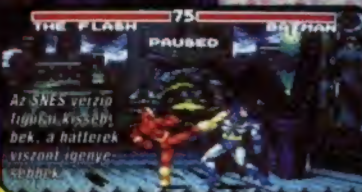


DOBÁSOK

Minden szereplőnek többféle dobás-támadása van. Igaz, hogy ezek különbözőek, de ugyanúgy kell őket előhozni: menjünk testközelbe az ellenfélhez és nyomjuk meg a KÖZEPES vagy ERŐS, ütés vagy rúgás gombokat.

BENYOMÁSOK

Bátran ki merem jelenteni, hogy ezúttal a MD verzió sokkal jobb lett. Igaz, hogy a hátterek nem annyira aprólékosak, mint SNES-en, viszont világosabb tónusúak, így jobban látni az akciót. A MD zenéje is szimpatikusabb, a figurák nagyobbak és többféle speciális mozgás produkálható. Az intro, ahogyan Darkseid és a hősök feltűnnek, állati hangulatosra sikeredett. Egyébiránt mindkét változat nagyon klassz, jól játszható és kezelhető. A speciális mozgások eléggé eredetiek és változatosak. Mérföldekkel jobb játék, mint sok hasonló program az SF2 családjából!



Az SNES verzió figurái kisebbek, a hátterek viszont igényesebbek.



A TURRICAN először C64-en látta meg a napvilágot, s mivel ehhez hasonlót C64-es szem még nem látott, szuper grafikája és stílusa miatt rögtön sikeres lett. Ezután sorban készültek az újabb epizódok és a különböző verziók, melyek közül a legutóbbi a MEGADRIVE-os. Stílszerűen a MEGA TURRICAN nevet kapta.

EGY JÁTÉK, AMELY MANGA ŐSÖKRE NYÚLIK VISSZA

Már annak idején feltűnt, hogy a program erőteljesen MANGA beütésű (ellenfelek, hátterek, történet). Először azt hittem, valamelyik japán vagy amerikai csoport munkája, aztán igencsak meglepődtem, hogy német fiúk készítették. Aki esetleg nem ismerné az ősöket, annak egy pár mondattal bemutatom, miről is van szó.

MEGA TURRICAN

MI AZ A "PLATFORM" JÁTÉK?

A TURRICAN egy vérbeli arcade stílusú lövöldözős, ún. "platform" játék. Egy robotpáncélba öltözött kommandóssal kell harcolnunk, óriási, labirintusszerű pályákat bejárva. Ez a labirintus dolog persze egy kicsit sántít, ugyanis a pályát 2D-ben, oldalról látjuk: inkább úgy kell elképzelni, mintha egy óriási panelház minden emeletét kellene feltérképeznünk, egyszer fel, másszor lefelé haladva. Egyre feljebb úgy mehetünk, hogy felugrunk a mindenhonnan kiálló padlókra, platformokra (innen a stílus neve). A kijárathoz általában tucatnyi út vezet, így a játék többszöri újrapróbálkozás után is tud új izgalmakat nyújtani. Az "arcade" (a játékterem angol megfelelője) jelző is magyarázatra szorul: a játéktermi gépekben levő akciójáték programokat úgy szokták megtervezni, hogy egy átlagos ember maximum 3-4 percet tudjon elsőre játszani. Akinek tetszik a dolog, az újabb pénzeket dob be és addig nyüstöli a gépet, amíg ki nem tapasztalja a pályákat - tehát minimális hibával teljesíti azokat. Mivel otthon ugye nem vagyunk rászorulva a megfeszített odafigyelésre (ingyen lehet újrapróbálkozni), a programozók elég magasra teszik a nehézségi szintet. Ezért az adott szinteknek sokkal többször kell nekifutni, hogy sikerüljenek (hányszor mondtam már, hogy az örökélet/örökidő megöli a szórakozást!).

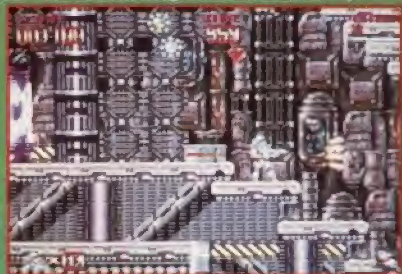


A MEGA TURRICAN jellegzetessége, hogy bizonyos számú szint teljesítése után óriási méretű (a főszereplőnél sokkal nagyobb) főellenfeleket kell legyőzni. Ha ez sikerül, egy új pályacsoportra kerülünk, ahol újfajta háttér előtt kell harcolnunk. Szintén a TURRICAN-ra jellemző, hogy a hátterek biomechanikus jellegűek, azaz élő szövetek és gépi mechanizmusok keveredéséből állnak. Persze a veterán játékosoknak mindezek ismerősen hangzanak - de ne felejtsük el, hogy a TURRICAN első megjelenésének idejében (több, mint 4 évvel ezelőtt) még nem voltak ilyen programok!

Szintén e stílus sajátossága a főszereplő által felvehető fegyverek sokasága. Emberünk egy univerzális puskával rendelkezik, amely a különböző színes bigyók (jobb helyen ikonoknak hívják őket) felszedésével más-más típusú lövedékeket képes kilőni. A TURRICAN-ban szétszóródó lövés, láng, rakéta és még tucatnyi halálosztó cucc található. Tovább fokozza az élvezeteket, hogy a legtöbb felszerelés rejtett szobákban van, így ezeket érdemes keresni, felkutatni.

A MEGA TURRICAN-ban 5 világot kell felszabadítani, mindegyik 3-3 szintből áll. Emberünkkel az ugráson kívül egy teleszkópos drótot is használhatunk, melyet a plafonba tudunk kilőni és segítségével felkapaszkodni és lengeni. A pályák nagyméretűek, a rendelkezésre álló idő igencsak szorít. A grafika és a zene szuper!





MEGHALT A KIRÁLY! ÉLJENEK A KIRÁLYOK?



Hogy mit vettem fel, nem tudom - de nagyot fog ütni!



Hősünk a nagyméretű ellenfeleket is könnyedén megemeli.



A lift minden hasonló játékban nagy bunyók színhelye.



Íme a "Texas-i láncfűrészes mészárlás" két szereplője.

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Itt fekszik előttem az amerikai DC képregénykiadó SUPERMAN sorozatának 1993/2-es része. Ez a füzet a gyűjtők számára különlegességnek, szinte ereklyének számít, hiszen ez tartalmazza a világ kedvenc szuperhősének halálát (Jákói Dávid, kis hazánk legnagyobb képregényese természetesen most is segített). Nehéz eldönteni, hogy a készítők miért szánták el magukat erre a lépésre, hogy Supermant végleg kivonják a forgalomból - valószínűleg a több évtizede rendszeresen megjelenő sztorikat már unalmasnak találták. A mindent elsöprő csata eredménye végeredményben döntetlen: DOOMSDAY és SUPERMAN is halott! Így egyszerűen persze nem lehet egy legendát eltemetni, ezért aki kíváncsi rá, hogy miként folytatódik (és persze kezdődik) a történet, az szerezze be az ACCLAIM legújabb játékát, a "THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN"-t.

VAJON MELYIKÜK AZ IGAZI?

Doomsday és Superman halála után a jócskán lerombolt Metropolis kezdett újraéledni. Az emberek azt hitték, hogy nem lesz több gondjuk az ördögi teremtményekkel. Egy napon azonban újabb erők tűntek fel, melyek a várost törték. Ekkor lépett színre a négy ismeretlen - The Cyborg, The Eradicator, The Man of Steel, Superboy - akiknek valamilyen módon mind közük volt a halott hőshöz. A négy szuperember a város védelmére kelt.

AKIK ESETLEG NEM OLVASTÁK A KÉPREGÉNYT, PRÓBÁLJÁK KI A JÁTÉKOT!

Az ACCLAIM játéka teljes egészében a Golden Axe és a Streets of Rage által megteremtett "haladós-verekedős" stílusra épül. Sok más társával ellentétben minden téren nagyon jól sikerült, ezért méltó a híres ősök babérjaira. Egyetlen hibáját tudom csak felhozni: egyszerre csak egy személy által játszható (ez sajnos a történet miatt alakult így). A program végigköveti a történet mindkét felvonását (The Death os Superman, The Reign of Supermen). Először Supermannal vagyunk, meg kell küzdeni Doomsday bérenceivel, majd magával a főgonosszal is. Ha legyőztük, furcsán folytatódik tovább a történet, ugyanis Superman meghal Doomsday utolsó ütésétől. Innentől kezdve minden pályán más szuperembert kell irányítanunk. Csak akkor derül ki az igazság, miután mind a négy karakterrel sikeresen szerepeltünk. Néhány pályán nem gyalogolni kell - ilyenkor a szereplőnk automatikusan repül előre, feladatunk az ellenséges lövedékek kikerülése és az ellentámadás. A karaktereknek vannak alapmozgásaik, melyek lényegében megegyeznek és vannak specialitásaik (speciális fegyver és speciális támadás) is.

A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ SZUPERHŐSÖK

SUPERMAN: Minden idők legnagyobb védelmezője. Szuper fegyvere a szeméből kilőtt sugár, szuper támadása a földrengés-ütés.

THE ERADICATOR: A Fortress of Solitude teremtménye, aki magában hordozza a hős minden emlékét. Fegyvere az energia lövedék, támadása a lebegő-csapás.

THE CYBORG: Félig ember, félig robot. Az emberi szövetei Superman DNA-ját hordozzák, fém része Kryptoniából való. Fegyvere a gépágyú-kéz, támadása a bomba.

SUPERBOY: A Cadmus Project kreációja, Superman titni klónja. Fegyvere az energia-lövedék, támadása a telekinetikus-csapás.

THE MAN OF STEEL: Másnéven John Henry Irons fegyvermester. Fegyvere a szegecs-lövedék, támadása a kalapács-ütés.

A bunyók során tárgyakat vehetünk fel, melyeket az ellenfelekhez vághatunk. A támadókat szintén felkaphatjuk és több irányba is eldobhatjuk őket (ha felfelé nyomjuk a joyt és úgy dobjuk el a palikat, odavágjuk őket a háttérben levő dolgokhoz. Az így keletkezett repedésekben gyakran találhatunk rejtett extrákat). A szuperfegyverek arra szolgálnak, hogy megbénítsuk velük az ellenfeleket - nem ejtenek túl nagy sebet. Általában a főellenségeknél érdemes bénítani, majd a szupertámadást használni. Minden szereplő tud repülni (ez egy harcolni is, ezt a tulajdonságot több pályán is ki kell használni (az ugrás gombot 2x nyomva tudunk a levegőbe emelkedni, majd újra rányomva leszállni). Az irányításhoz a 6 gombos joyt ajánlom, mert így könnyebben tudjuk a mozdulatokat és specialitásokat alkalmazni.

F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

Nemcsak nézheted a Hungaroringen, hanem otthon is kipróbálhatod!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Sok-sok Forma 1-es autóverseny játék látott már napvilágot, melyek között már én sem igazodom el teljes biztonsággal. Az SNES grafikai képességeit már nem egy kimerítette, így elég nehéz forradalmi újításokkal előrukkolni a fejlesztőgárdáknak. Az ACCLAIM és DOMARK cégek legifjabb gyermeke az F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION, amely ennek ellenére valami újat kínál (legalábbis a gépkönyv és a doboz szerint). Lássuk, ezúttal mit kaptak az utóbbi időben kissé elhanyagolt SNES tulajdonosok.

LEHETSZ AKÁR SCHUMACHER BŐRÉBEN IS!

A WCE-ban mind a 12 hivatalosan jegyzett istálló színeiben versenyezhetsz, mind a 16 hivatalos pályán. Három nehézségi fok közül választhatsz, minden helyszínen változik az időjárás és ha ketten küzdötök, osztott képernyős megoldással vagytok a képernyőn.

Egy játékos esetén jól belátható az egész pálya.

Kezdés után több játékstílus közül is választhatsz. A CHAMPIONSHIP mód a legprofibb, hiszen itt az egész idényt le lehet játszani. A KNOCKOUT egy újfajta játékmód, itt minél jobb helyezést kell elérni a menetek során, hogy egyre több pontot szerezhess - jó alkalom ez arra, hogy barátaiddal pontszámgyűjtő versenyt rendezzetek. A PRACTICE üzemmódban a 16 pályával ismerkedhetsz, mindenfajta komolyság nélkül és vezetési stílusodat csiszolhatod. Az OPTIONS képernyőn a nehézségi fokot (DIFFICULTY), a körök számát (RACE LAPS), a depót (PITS), automata vagy manuális váltót (GEARBOX) és az irányítás kigosztását (CONTROLS) állíthatod. Az joysticken meg lehet változtatni a gáz/fék/jobb/bal és a váltó megfelelőit. Végül itt van a kódszó (PASSWORD) opció is, amely akkor hasznos, ha nem akarod egyben lejátszani a CHAMPIONSHIP mód összes futamát. Minden nyert verseny után kódot kapsz, később ezeket itt kell beírni, hogy ne kelljen újra játszani az egészet.

Ketten persze sokkal izgalmasabb versenyezni.

A játékmód kiválasztása után a PLAYER menübe kerülsz. Itt a gép érzékeli a bedugott irányítók számát és eszerint lehet játékost választani. Mehetsz egyedül (ONE PLAYER), a gép ellen (ONE PLAYER VS SNES), vagy egy másik személlyel együtt (TWO PLAYERS).

Istálló választáskor ismerős nevekkel találkozhatsz

A következő kép a megfelelő csapat kiválasztására szolgál. Lépj a neked tetszőre (a jobb alsó sarokban van a csapat neve és autója), mindegyiknél látni fogod a leghíresebb versenyzőjüket. Miután választottál (A gomb), akár meg is változtathatod a nevet az irányítóval.

Következik a pályák beosztása. Amikor először kerülsz ide, minden pálya ki van választva, a bal oldalon látod a nevüket (az irányítóval most nem is tudsz mozogni közöttük). Az X-Y gombokkal tudsz visszatörölni, az A-B-vel újat választani. Amelyik (és amennyi) pálya nevét beteszed a bal oldalra, azokon kell végigmenned. Egy pályát csak egyszer tudsz választani. Ha megtaláltad a legjobban tetsző összeállítást, lépj az END feliratra és nyomd meg a START gombot.

Azonnal kiderül, hogy ki indul az első helyről.

Továbblépés után a világtérképen megnézheted a pálya helyét, az országot és várost ahol található, a pálya körrekordját és azt, hogy melyik versenyző tartja. Ez után a verseny következik.

A bemelegítő közök lefutása után a gép összeállítja a versenyzők startpozícióját (ha a bemelegítő körök alatt állsz ki a depóba, automatikusan az utolsó helyről fogsz indulni). Felvillannak a lámpák és indulhat a verseny!

A futamok közben persze bármikor kiállhatsz kereket cserélni és tankolni, ha szükségesnek látod. A képernyőn alul látod a köridőt (LAP TIME) a legjobb kör idejét (BEST LAP) és az eddig lefutott körök számát (LAP). Fent van a helyezésed, a digitális számláló a sebességet jelzi. A színes csík a fordulatszámmérő, alatta váltó fokozatai láthatók (manuális váltónál jobban ki tudod huzatni a sebességeket, jobban gyorsul az autód). A verseny után megkapod a helyezéseket, ha CHAMPIONSHIP módban játszol a szezon állását is.

Az F1 WCE meglátásom szerint minimum 2 játékosnak szánt játék, de egy baráti társaság (mondjuk egy tini-születésnap résztvevői) tökéletesen el tudnak szórakozni vele. Optimális lehetőségek vannak benne a versengésre, az eredmények és pontszámok összehasonlítgatására. Egyedül inkább azok küzdjenek vele, akik a Forma 1-es stílus szerelmesei. Mindenképpen pozitív húzás a híres versenyző sztárok felvonultatása és az időjárási tényezők váltakozása.

SONY® PlayStation

Most, hogy [illegible] a PLAYSTATION (PS-X) európai megjelenésének ideje, a PSYGNOSIS elérkezettnek látta az időt, hogy bemutassa a szupergépre készülő játékait. A masina forintosított áráról még nem érkezett pontos adat, de a moslaninál (ami vámmal, áfával, tokkal, vonóval kb. 130 ezer) fényévekkel olcsóbb lesz. A legérdekeseb stuffok közül választottam ki hetet.


Chronices of the Sword

CHRONICLES OF THE SWORD

A COTS egy olyan SVGA grafikájú, az Estaticahoz hasonló kalandjáték, amely a Camelot-i lovagok idejébe repíti el a játékost. Utazásaink során néha saját szemszögből, néha kívülről látjuk az eseményeket. A főszereplő Gawain, a kerekasztal legbátrabb lovagja.

Destruction Derby

DESTRUCTION DERBY

A DD (megegyezik a DEMOLISH'EM DERBY-vel) az egyik legizgalmasabb PS-X játék. Hagyományaiban a Ridge Racert követi, de itt az a lényeg, hogy szabályok nélkül kell versenyezni. Az a kocsi, amelyik a legtovább üzemképes, nyeri a versenyt. A száguldás szerelmesei valószínűleg csalódni fognak, mert a futamok során elég gyakoriak a "kisebb" karambolok. A játékban lehetőség van két PS-X gép összekötésére, s így a páros játékra.

G-POLICE

Ebben a cyber környezetben játszódó programban egy rendőr szerepét kapjuk, akinek egy hi-tech gyrokoptert (a helikopter utódja) vezetve kell megküzdenie az utcák gengsztereivel. A kép csalóka - nem egy szimulátorról van szó, hanem egy stratégiai elemekkel megtűzdelt lövöldözős anyagról.


G-Police

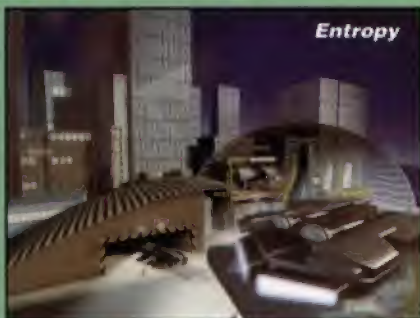
ASSAULT RIGS

Ez a program nem csak első látásra hasonlít a híres TRON című film computer által generált jeleneteihez. A történet egy olyan virtuális világban játszódik, ahol programozók és az általuk irányított tankok vívnak hatalmas csatákat, melyek már-már sportesemény számba mennek. A grafika egészen lélegzetelállító, nemcsak az intróban, hanem magában a játékban is (kép nélkül).

POWER SPORTS SOCCER

Ezután a sok fantasztikum után lássunk valami földhözragadtabb játékot is. A PS-X elképesztő grafikai tudását kihasználva készül ez a gyönyörűen animált foci program. A változtatható kameraállítások és a szokásos csapatmenedzselés mellett a tökéletes hangokra is odafigyeltek a programozók.


Power Sports Soccer


Entropy

WIPE OUT

A játékot sokan a jövő Ridge Racerjének tartják. Itt aztán semmi sem áll a versenyzők útjába (esetleg egy másik játékos), mindenki kedvére száguldhat a csodálatos 3D pályákon. A sebesség egészen fantasztikus, a pályák tele vannak hajtűkanyarokkal, loopokkal, csavarodásokkal és hasonló nyaktörő akadályokkal. Mivel ez egy anti-gravitációs verseny, itt minden lehetséges! Az élvezeteket csak fokozzák a vásárolható fegyverek és felszerelések, a különböző külső-belső nézetek és a szuper techno zenék.

ENTROPY

Aki valami komolyabbra vágyik, esetleg egy Sim-City jellegű világ-szimulátorra, annak készül az ENTROPY. A játékban egy idegen erő pusztítja Földünket - ezt kell a világmindenséget bejárva felkutatni és elpusztítani.


Wipe Out

WEST LASER GAME CLUB

Általában havonta egyszer előfordul velem, hogy megutálok minden számítógépes és konzol programot. Valami másra vágyom, ami szintén játék, de nem rajzolt vagy digitalizált figurák rohangálnak benne. Ilyenkor flipperezni szoktam. Szerencsére manapság ugyanolyan bő a termés az új flipperasztalokból is, mint a videojátékokból. Lássuk, hogy a WEST LASER GAME CLUB mit kínál a meleg nyári hónapokra. Talán sokakat érdekel a hír, hogy a SEGA megvette a DATA-EAST nevű céget, így ezentúl a SEGA PINBALL INC. gépeivel is találkozni fogtok. Az asztalokat a Flipper-Rex Kft. szállította.

THE SHADOW

Nem is olyan régen vetítették a mozikban a SHADOW című filmet, melynek a BALLY jóvoltából elkészült a flipperváltozata. A gép érdekessége, hogy az összes fontosabb szereplő (Alec Baldwin, Tim Curry, Penelope Ann Miller) megszólal a játék során. Ahogy egyre több feladatot végrehajtunk, a dot-matrix kijelző a film egy-egy jellemző jelenetét mutatja. A multiball opció egészen érdekes, hiszen 2-3, sőt 5 golyóval is nyomulhatunk egyszerre. Ha elég sokáig eljutunk a pontgyűjtögetésben és a célok lelövöldözésében, a golyónk felkerül egy mini csatamezőre, ahol a gonosz és a jó utolsó összecsapását vívhatjuk meg.



FRANKENSTEIN

Még mindig a mozinál maradunk, a SEGA PINBALL INC. gépénél, amely a FRANKENSTEIN film jegyeit hordozza magán. Ezek közül is a legfontosabb az a szörnybábú, amely az asztal közepén terpeszkedik (a játékhoz természetesen nagyban köze van, hiszen össze-vissza mozog). A gép érdekessége, hogy egy igen híres festő tervezte és készítette az illusztrációkat, melyek irtó jól néznek ki, tökéletesen visszaadják a film hangulatát. Az asztalon négy turbó kar van, melyek nagyon finoman mozognak és óriásiakat ütnek a golyón. A játék elején választhatunk, hogy a film zenéjét vagy egy másik Rock and Roll muzsikát akarunk hallgatni.



BAYWATCH

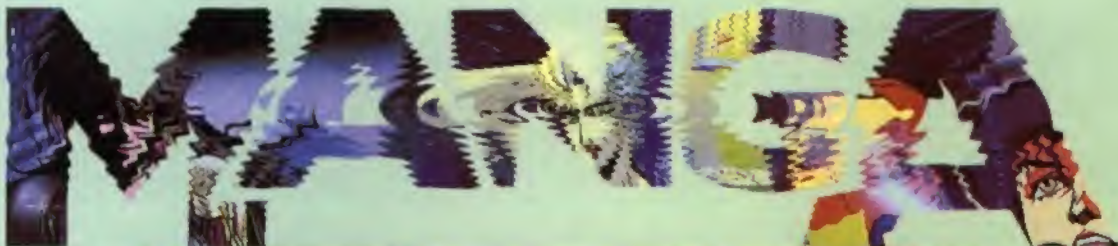
Valószínűleg a nyár szenzációja lesz (flipperviszonylatban) az a gép, amely a jelenleg futó legsikeresebb amerikai TV sorozatra épül - egy sorozatra, melyben tündéri leányzók és "túl jóképű" fiúk mentik meg a strandok fuldokló fürdőzőit. Persze, hogy a BAYWATCH-ról van szó! A flipper több szempontból is kitűnik a többi közül: egyszerre hatan is tudnak vele játszani, a szokásosnál nagyobb képernyője van és ha meglőjük a megfelelő dolgokat, még egy vizisí ügyességi játékot is tudunk játszani ezen a szuper képernyőn. Természetesen adott a multi-ball funkció is és a szuper zenék és David Hasselhoff szövegei mellett néha Pamela Anderson is feltűnik egy pillanatra (kösz SEGA)!



REAL PUNCHER

A negyedik gép nem flipper, hanem egy mókás erőmérő-szerkezet (optimális az idegfeszültség levezetésére, főleg azoknak, akik a kánikulában megszédülnek és az ártatlanokkal kötekednek). A REAL PUNCHER-ben Sonic Blastman szerepét kapjuk. A pénz bedobása után 5 ellenfelet kell leütnünk, az energiájuk kipréselésére egyenként 3 ütésünk van. Fogja magát az ember, bekészül, aztán egy nagyot belever a párnázott babába. Ezután megkapjuk a csapás erejét és azt, hogy még mennyi van hátra. Sokkal mókásabb viszont, ha a saját arcképünket digitalizáljuk be (csak bele kell nézni a fényképezőbe a gép tetején) és ezután azt ütjük. A képünk aranyosan fog torzulni, jókat lehet rajta röhögni!





ANGEL COP

Ebben a hónapban a 6 részes ANGEL COP sorozat első 3 epizódját mutatom be nektek. A 30 perces filmek olyannyira szorosan követik egymást, hogy szinte egy percnyi késedelem sincs a felszabdalt történet darabjai között. A sztori többek között azért is izgalmas, mert érdekes módon elég sok elemet vett át a nemsokára a mozikba kerülő hollywoodi szuperprodukcióból, a JUDGE DREDD-ből (az eredeti JD képregény jóval előbb létezett, így ezúttal a japcsik koppintottak)! Soha nem tapasztaltam még, hogy egy ANIME film ennyire egyértelműen hasonlítson egy mozifilmre. Egészen meglepődtem, amikor a rajzfilm elején a narrátor bemondta a JD-ből ismert szöveget: "A Bíróknak joguk van ítélkezni, gyilkolni. Bla-bla...".







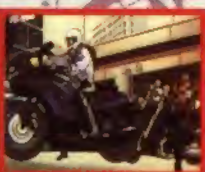


Nos az ANGEL COP-ban nem a Bírók vannak a főszerephen, hanem a Special Security Force nevű szervezet, akik a terroristák likvidálására szakosodtak. A csoportot a XX. század legvégén alapították Japánban az ország vezető hatalmi pozíciójának védelme érdekében. Az SSF tagjait (ha jól emlékszem mindössze 6-an vannak) már-már misztikus légkör lengi körül, legendák keringenek róluk, hiszen elképesztően jól harcolnak. A filmek középpontjában a csapat legújabb tagja, a hideg szívvel gyilkoló, de gyönyörű nő, ANGEL áll.



PART 1: THE RED MAY

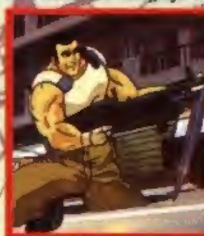
A "Vörös Május" ezúttal nem a hónapra vonatkozik, hanem a világ legfélelmetesebb terrorista szervezetére, akik akcióikkal Japán szethullását készítik elő. Az első részben megismerkedhetünk a csapat tagjaival és izgalmas küzdelmükkel a terroristák ellen. Raiden, a "szépfiú" zsaru majdnem otthagyja a fogát az egyik rajtaütés során - de Angel, az új tag megmenti. A történet előrehaladtával sejthetővé válik, hogy a háttérben sokkal komolyabb erők húzódnak meg, mint a merénylők által képviselt csürhe. Angel társa (Raiden) egy baleset során nyomtalanul eltűnik.





PART 2: THE DISFIGURED CITY

A harc a terroristák ellen folytatódik. Az SSF a hadsereg speciális alakulatával karöltve megtámadja a bűnözők utolsó néhány tagját, akik egy épületben barikádozták el magukat. Az akció során Angel egy különös férfival találkozik, aki az akaratával mozgatja a tárgyakat és azzal is gyilkol. Közben a csapat egy másik tagja egy olyan kislánnyal akad össze, aki körül perzsel a levegő. Az SSF maroknyi csapatát megelőzi a HUNTERS nevű trió - három különös képességekkel felruházott idegen - aki szintén a bűnözőket gyilkolják és az ártatlanokat védik. Mielőtt kiderülne, hogy kik is ők valójában, egy titokzatos cyborg robban be a középpontba. Az SSF házison vallatás közben igen érdekes dolgokat árul el a Red May vezetője a H(unter)-aktáról.

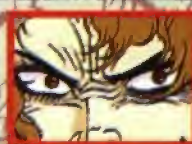


PART 3: THE DEATH WARRANT

Az előző részből megismert cyborgról kiderül, hogy ő Raiden, akinek a baleset után nyoma veszett. Üldözése közben Angel is bajba kerül és egy titokzatos laboratóriumba szállítják, ahol egy professzor (Raiden megmentője és egyben átoperálója) egy szupererős fegyvert (ez is a JD-ből van átvéve) és a hozzá való műkezet ajánl neki. Az SSF főnöke a Hunterekről érdeklődik a város magasrangú vezetőjénél, minek eredményeképpen a katonaság elit alakulata azt a parancsot kapja, hogy gyilkolják meg az egész SSF brigádot. Hőseinknek Angel és Raiden nélkül kell megvédeniük magukat. Közben persze a Hunterek is akcióba lépnek... A film végén előzetest láthatunk a következő részből, melyből annyit árulok el, hogy az SSF és a titokzatos Hunterek harcát fogja bemutatni.



Az utóbbi időben egyre több MANGA film borítójára nyomtatnak mini-képregényeket, ezzel is ösztönözve a vásárlókat. Az Angel Cop borítóin Bone'Ed - CHAINSAW MESSIAH című kissé bizarr sci-fi - cyberpunk történetei olvashatók. Teljesen véletlenül a főszereplő bal keze könyöktől lefelé egy láncfűrészben folytatódik, melyhez hasonlót a már említett JUDGE DREDD filmben láthattok. A képregény maximálisan "techno" beütésű, mert az ANIME filmekben általában igen finoman (talán ezzel is utalnak a keleti orvostudomány fejlettségére és igényességére) vannak ábrázolva a mechanikus beültetések - itt viszont minden átmenet nélkül van például egy lépegető robot tetejére odatoldozva egy emberi fej.



Martin

NEWCO

A RAKTÁRBAN LÉVŐ ÖREG KÍNAIVAL...

...egyelőre nem tudunk mit kezdeni, AXEL-hez pedig nem tudjuk a jelszót, CHANG-tól viszont megtanulhatunk kártyázni (használjuk először a KÁRTYA, majd a BENEDEK szót), bár ez sem feltétlenül szükséges, mert ha a talált dolgokkal (TNT, narkó, fegyverek) jól üzletelünk, mindig lesz elég pénzünk. A Rock Szalon szomszédságában tanyázó koldusnak adjunk 50 kreditet, akkor beszélgethetünk vele. Nem sok okosat tud mondani, a legfontosabbak, hogy a másik negyedben él valami NATHAN ALLISTER nevű ember (Hoppla! A kápolna falán volt valami felírás, miszerint NATHAN csapdájára vigyázni kell), aki öt mindenéből kiforgatta, meg, hogy a céhben dolgozó cserzőnek egy darab bőrt kell adni, meg, hogy a felrobbantott ajtó mögött érdemes körülnézni, meg hogy... (Elnézést, máris visszavontam előbbi meggondolatlan kijelentésemet.) Ha kibeszélgettük magunkat, keressük meg a SINTER névre hallgató úri(?) embert (a felrobbantott ajtótól északnyugatra), és adjuk oda neki a talált levelet. Erre valami HECKERMANN nevű németről kezd el beszélni, akiről már a levélben is szó volt (ő a német disznó, akit meg akarnak skalpolni) és azt javasolja, hogy ezt a fickót nagy ívben kerüljük el, mert egy söpredék. Köszönjük meg az információt, aztán intézzük el a ház lakóit, és vegyük fel a börtérképet. Ezután nézzünk be egy rövid időre a Céhbe is: a francia nő 500 kredit ellenében hajlandó a kenderből hasist csinálni, sőt, azt is elárulja, hogy van itt valahol egy MATT nevű szobrász, aki folyton valami nemes anyagról álmodozik. A szemétdombon találunk egy 3.5-ös lemezt, amiről a mai napig nem sikerült kiderítenem, hogy mire kell használni, de azért vegyük magunkhoz, ezután pedig bajtsuk fel a szobrászt, és adjuk neki oda nemes anyag gyanánt az agyarat. Rögtön értelmesen el lehet vele beszélgetni, sőt most már felvehetjük a munkapadról a pajszert is. Ha befejeztük a süketelést, térjünk vissza az Ezredes negyedébe, ahol vegyük be a csapatba a BEVERLY által ajánlott kenyai nyomkövetőt, aki a MNOGO névre hallgat, és az óvoda mellet lakik. Látogassuk meg ismét SANCHO-t, és adjunk neki egy adag hasist, sőt, próbáljuk ki mi magunk is, mire megint érdekes dolgok történnek, akárcsak a beetlejuice benyelésekor.





HA MÁR ERRE JÁRTUNK...,

...telepátiával állapítsuk meg a vegyesbolt tulajdonosának nevét (IVANOV) - erre még szükség lesz. GUIDO fegyverboltját is keressük fel, és kérdezgessük egy kicsit a tulajt. RUTH-ról megtudjuk, hogy bolondul az értékes ékszerekért, a temetőről pedig, hogy van ott egy krematórium, amit érdemes lenne kinyitni. A temetőben amúgy is van egy kis dolgunk (a fogantyú), tehát menjünk most oda. A krematórium a bejárattal szemben van, és 7-es ZÁRAK szaktudással nyitható (bent két hegesztőelemet találunk), a fogantyút viszont hiába rángatjuk, semmi sem történik. A temető délkeleti részén viszont találunk egy érdekes dolgot, nevezetesen egy kriptát (ki gondolta volna), amelybe egy PETROVICH nevű szerzetest temettek. Csúnya dolog a hullarablás, de feszítsük fel a sírt (pajszer), és vegyük magunkhoz a csuhát.

Néhány kósza papírdarab keresztülbukdácsolt a tócsák és kövek borította területen, mely a pusztulás érzetét viselte magán. Minden dermedt volt, mintha az a hely lenne maga a világ vége...

A temető elhagyása után menjünk vissza SEPP-hez és kérdezzük meg, hogy nem tud-e véletlenül valamit arról a NATHAN ALLISTER-ről, akiről a koldustól hallottunk. Szerencsénk van, mert tud róla: a vegyesbolt tulaját látta hozzá többször bemenni mostanában. ALLISTER úr a Rocker Negyed bejáratával szemben él, és mint sárgafülű puskagyűjtő barátunk annak idején elárulta, az EZREDES embere, ezért kellően felfegyverezve kopogjunk be hozzá "IVANOV VAGYOK" jelszóval. Bár hamar rájön, hogy nem volt okos dolog beengedni bennünket, hét embert elég nehéz lenne kidobni, ezért inkább üzletet ajánl: ha elengedjük, elárulja a széfe kódját (1990) és a jelszót KARLSON uradalmába (VÉRRÖG). Úriemberek tartják a szavukat: ALLISTER mehet ahova akar, ő azonban úgy tűnik nem úriember, mert a széfben csak narkót találunk, pénzt nem, arról nem is beszélve, hogy a katonaságot is a nyakunkba csődítette. Őket előbb le kell verni ahhoz, hogy a házba bejussunk. Ha ez megtörtént, lássunk valami komolyabb feladat után. Az Agro Szekcióban ugorjunk neki az őröknek (egyelőre nem kell harcolnunk, mert elrohannak előlünk a bejárathoz), majd pedig a



pajszer segítségével emeljük fel a takarmány alá rejtett betonlapot. Egy titkos üreg nyílik meg előttünk, amelybe ereszkedjünk le. A barlang északi részén egy kapcsoló segítségével átjutunk az EZREDES börtönébe, ahol nyissuk ki a cellákat és szabadítsuk ki a foglyokat (használjuk az álkulcsot, esetleg a fészerben talált drótvágót).

bizonyos "gonosz elektronikus tárgyat", ami egyébként egy közönséges nyomtatott áramkör (NYÁK). Ezután még intézzük el a kaszinó személyzetét, és nyissuk ki RENE széfjét, amelyben közel 9000 kreditet és egy gyűrűt találunk - nyilván ez az a valami, amit RENE elnyert CHANG-tól. Tegyük zsebre, majd alkalomadtán visszaadjuk neki.

OMER

A TELJES MEGOLDÁS

2.RÉSZ

JESSICA NAGYON BETEG...,

...és hiába szabadítjuk ki, néhány összefüggéstelen mondat után kileheli lelkét (egy múzeumról, meg egy szoborról beszél, ami talán a szigetről való kijárat lehet). A BHIUZALI nevű néger fickó meglehetősen udvariatlan, kiszabadítása után úgy elrohan, mintha nem is ő könyörgött volna, hogy segítsünk neki. A szomszédos cella lakója, SHEILA viszont szívesen csatlakozna hozzánk, úgyhogy vegyük is be a csapatba. A cellából való távozásunkkor összefutunk egy börtönőrrel, akit rövid úton tegyünk el láb alól. Ha ezzel megvagyunk, a barlangon keresztül térjünk vissza az Agro Szekcióba, ahol először intézzük el az őröket, majd az akadékoskodó munkabiztost, végül a bezárkózó szerzetesek lakosztályát romboljuk szét egy TNT segítségével. A szomszéd szobából előbukkanó fiatal szerzetest ne bántsuk, s így elárulja, hogy a szoba alatt egy titkos üreg, az ültetvény egyik kamrájában pedig egy sugárzásmérő műszer van elrejtve. A titkos üreget egy kapcsoló nyitja; ezt keressük meg, majd egy kötél segítségével (MNOGO-nak van) ereszkedjünk le. Néhány holttesten kívül egész érdekes dolgokat is fogunk találni. Mielőtt távoznánk az Agro Szekcióból, a kijárattól keletre eső kamrák egyikéből vegyük magunkhoz a Geiger-számlálót (MNOGO tud érte felmászni), majd kezdjük is el hordani. Ezután menjünk vissza a szerzetesek kertjébe, ahol SHEILA már megtalálja azt a



Most ismét keljünk át a Rocker Negyedbe, és nézzünk le egy rövid időre KARISON uradalmába (a jelszót ismerjük). Ha elég okosak vagyunk, tudunk válaszolni a fegyverboltos hülye rejtvényére és így már semmi akadálya annak, hogy üzleteljünk (lehet rakétavetőt kapni) és hogy megkérdezzük, hogy vajon "van-e KARISON tulajdonában gyerek?". A boltos szerint nincs, mivel KARISON teljesen impotens (hogy ezt honnan tudja ilyen jól, az maradjon az ő titka). Ezek szerint a két fickó, aki KARISON gyerekét akarja, közönséges szélhámos, mi meg itt rohangálunk, hogy megkeressünk nekik egy nem létező személyt. Ezt természetesen nem hagyhatjuk annyiban - söpörjünk vissza az EZREDES negyedébe és intézzük el őket (az ajtajuk hetes ZÁRAK szaktudással nyitható). Meglehetősen mocskos lakóhelyüket szemrevételezve, szemünkbe ötlik egy trezor, amit nyissunk ki, azér' van. Találunk néhány fegyvert, egy papírtérképet és egy jegyzetfüzetet, amelynek egykori tulajdonosáról szintén hallottunk már: DARREN PERRY-nek hívták. Néhány kevésbé érdekes feljegyzésen kívül figyelmünket felkeltheti egy ismeretlen név (MR. SLIME) és egy nagybetűvel írott szó (REGGELI). Csak nem ez lenne a jelszó AXEL-hez?!

HA ISMÉT ÁTMEGYÜNK A ROCKER NEGYEDBE...,

...kiderül, hogy igazunk volt - előtte azonban nézzünk el JÜRGEN-hez, a festőhöz és csináltassunk egy portrét magunkról 1000 kredit ellenében, mert hamarosan szükségünk lesz rá. A Rocker Negyedben nézzünk be a felrobbantott ajtó mögé, ahogy a koldus javasolta,



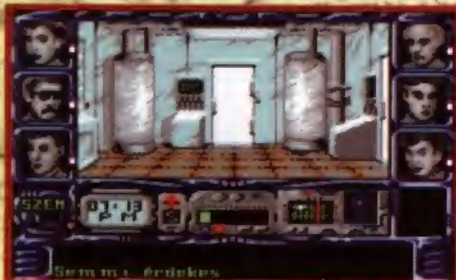
majd használjuk MNOGO szaktudását, és hamarosan egy csinos kis TNT-lelőhelyen találjuk magunkat (ehhez azért egy kicsit ásni kell). AXEL-nek mondjuk azt, hogy DARREN PERRY árulta el a jelszót, majd adjuk oda neki a jegyzetfüzetet, és tartsunk ki amellett, hogy nem mi vagyunk a gyilkosok. Ha ügyesek vagyunk, egy kis kínai hókuszpókusz után már szabadon beszélgethetünk AXEL-lel. Kérdezzük az Agro Szekcióról, s ekkor előkerül egy régen elfeledett név: MARCOS-é, akit ők szabadítottak ki az EZREDES börtönéből. Most kérdezzük a MARCOS szót, és máris kiderül, hogy nevezett közvetlenül alattunk rejtőzik egy labirintusban, mert az EZREDES emberei halálra keresik. Mi, ha akarunk, beszélhetünk vele. Naná, hogy akarunk! A labirintusba le-



sztriptíz showban talált szakadt térképet (emlékezzünk KONCHEV szavaira)! Miután a főnök emberei megtalálták a kincset, engedélyt kapunk arra, hogy szabadon járjunk-keljünk a táborban. Nos, ha már így van, derítsük fel a terepet! Az emigráns szerzetes boltjában, a kamrában egy újabb pajszert találunk, amivel fegyvertárunkat gyarapíthatjuk. Az orvos gyógykezel bennünket, sőt 500 kredit ellenében egy oltással is tud szolgálni, hogy be tudjunk menni a Telepre. (Itt ismét elborul

Hirtelen a cikázó energiarészecskék egy csomóba gyűlnek, és megpróbálnak találkozni egymással a térség közepén. Néhány ügyetlen próbálkozás után kezet ráznak, és egy óriási villanás elborítja a teret...

szállva MARCOS szolgájával, egy meglehetősen furcsa teremtménnyel találkozunk - mint később kiderül, ő egy idegen (azaz egy másik csillagrendszerben született). Ő vezet el bennünket MARCOS-hoz, aki elég megdöbbentő dolgokat mesél PHIL MURDOCK-ról, a szent-



életű papról (papíron, mert nincs nyelve): az atyának a mindennapos ájtatosság mellett bőven jut ideje ivászatra, drogra, stb. MARCOS valamikor szerzetes volt MURDOCK szolgálatában, de aztán rájött, hogy egy kis hiba van a dologban, s meglógott. Útravalóként magával vitt egy füzetet, amibe a pap írt valamit valami ismeretlen nyelven. MARCOS feltételezi, hogy fontos információk lehetnek benne, mert emiatt keresik őt halálra. Sőt, egyszer el is kapták és becsukták az EZREDES börtönébe, aztán kitépték a nyelvét, mert nem akart vallani. A füzetet próbáljuk meg elkérni tőle, de egyelőre nem lehet, mert nem bízik bennünk. Menjünk tehát vissza AXEL irodájába, utába pedig a Rock Szalonba. HANG-nak adjuk vissza a gyűrűjét, amiért kapunk tőle egy Magnumot (nem jégkrém!), egy szint erejéig ingyen tanulhatunk kártyázni, sőt egy fontos információval is szolgál: ha barlanglakókkal találkozunk, legyen nálunk hasis. Ezután menjünk ki a vadonba és keressük meg a vadásztábort ("A" helyszín). Az őröknek mondjuk azt, hogy üzletelni jöttünk, ekkor bemehetünk a főnökhöz, akinek adjuk oda a

elöttünk a világ, de ne ijedjünk meg.) Szert tehetünk továbbá egy új csapattagra, HECKERMANN személyében, akit egyébként itt a Táborban sem nagyon kedvelnek. Ezt PAUL, a nyomkövető mondta, meg azt is, hogy FELIX Rocker Negyedbeli kártyabarlangjába csak bomberdzsekiben lehet belépni. Miután a csapat összes tagja megkapta a védőoltást, nyudodtan a Telep felé vehetjük az irányt ("I" helyszín).

A PARANCSNOK FELVILÁGOSÍTÁSSAL SZOLGÁL...

...a Telepet illetően, valamint megcsodálhatjuk a RAVEN című skalpvadász portréját is egy körözvényen. Korábban volt már szó egy SARAH nevű hölgyről, aki esetleg csatlakozna hozzánk. Keressük meg a házát, és legyünk nagyon udvariasak vele (erre minden okunk megvan, mert egy géppisztolyt szegez a fejünknek), ígérjünk meg neki mindent, főleg azt, hogy kiszabadítjuk az öccsét a KIRÁLYNŐ fogságából - s máris csapatunkban üdvözölhetjük őt is. Ezután nézzünk be JANET second-hand shopjába, ahol mindenkinek vásároljunk rongyokat és bomberdzsekit (ez utóbbi FELIX-hez kell, az előbbit pedig majd meglátjuk), plusz 3-4 Makeup Kitet. JANET-tel érdemes egy kicsit beszélgetni is, s ha elég barátságosak vagyunk vele, kiönti nekünk szíve bánatát: a papnő (neve SONJA) házában élő csavargók elvették az erszényét. Semmi baj, azér' vagyunk mi - tegyünk egy baráti látogatást a csavargóknál, s ha elintéztük őket, a második szobában a csavarhúzó segít-

ségével leszerelhető kép mögött megtaláljuk az erszényt, plusz egy EPROM-ot, amit szintén vegyünk magunkhoz. JANET-nek szolgáltassuk vissza jogos tulajdonát, jutalmul megtudjuk, hogy valahol a Telep északi részén egy időben vudu hívők tanyáztak, de aztán elüldözték őket. Nem baj, mi azért keressük meg egykor.



Nem tartott túl sokáig. Talán senki sem látta. De a férfi, aki majdnem eszméletlenül feküdt a földön, testén az energianyalábok utolsó villanásaival, nem tudta így értékelni a dolgot. Nehéz és mozdulatlan tagjai nem tudták követni agyának parancsait. Értelmét idegen gondolatok szállták meg és képtelen volt mindezt megakadályozni. Nem érzett semmit, csak az egyre sötétülő világot látta, melybe, akár egy kútba, zuhanni kezdett...

törzshelyüket (a lepecsételt ajtó mögötti helyiség), ahol csontokon kívül egy porcelánt is találunk. A szemközti házban lakó nő valami miatt nagyon hálás nekünk azért, hogy SHEILA-t kiszabadítottuk, sőt, ajándékot is ad, amit a szekrényből kell kivennünk. Az ültetvény mellett lakó nő semmi érdekeset nem tud mondani azon kívül, hogy TOSYKO nevű kolléganője már *****-ra (azaz nagyon) unja azt, hogy mindig őrt kell állnia). Sebaj Tóbiás, majd mi viszünk egy kis változatosságot az életébe! Menjünk hát be rögtön az ültetvényre és keressük meg a hölgyet. Adjunk neki 300 kreditet, majd szabaduljunk meg felszerelési tárgyainktól és... Miután befejeztük, a lány elalszik. Ekkor egy csúnya dolgot kell csinálnunk, egészen pontosan meg kell fojtanunk, különben ő végez velünk. Ezután már fel tudjuk venni a széfből a hegesztőpisztolyt és a hegesztőelemet, igaz, közben egy üveg sav ömlik az arcunkba, de majd kiheverjük. Az ajtót a hegesztőpisztoly segítségével ki tudjuk olvasztani, és újra csatlakozhatunk a csapathoz. Vegyük magunkhoz felszerelési tárgyainkat, elsősorban az álkulcsot, miközben az alvó lány felébred (igaz, hogy már egyszer megfojtottuk, de ez a programot nem zavarja) és kienged bennünket (igaz, hogy már kint vagyunk, de ez se baj). Mindenesetre menjünk vissza a szobába, és az álkulccsal nyissuk ki a bezárt széfet, ahol további két hegesztőelemet találunk, aztán az ültetvény délnyugati sarkában ássuk ki a nyakéket, végül fejlődjünk csatasorba, és intézzük el a kijáratnál ránk váró osztagot. A szomszéd szobában egy darab bőrt találunk, ezt vegyük fel, és közben gondoljunk arra, hogy mit mondott a koldus a Rocker Negyedben. Ha ezzel megvagyunk, nézzünk szét egy kicsit a Telepen: találunk egy fegyverboltot, ahol gépkarabély és robbantás szaktudást tanulhatunk és kiváló fegyvereket plusz lőszert (utóbbira rá kell kérdezni!) is vásárolhatunk. A délnyugati sarokban élő öregembernél 4-es szintig trénelhetjük telepátia szaktudásunkat (ne lepődjünk meg, ha a társalgás elején fáj a fejünk, csak az öreg bűvészkedik), sőt, azt is megtudhatjuk, hogy az androidok határozottan ki nem állhatják a mikrohullámú tárgyakat, valamint, hogy KARLSON, a rockerek vezetője szadista, és szereti az "olyan" tárgyakat. A doktornő (az ültetvény közelében lakik) szintén tud minket képezni, ezenkívül felhívja a figyelmünket arra, hogy a Szigeten helyenként erős radioaktív sugárzásba "ütközhetünk". A hindu nő, aliasKIGYÓBŰVÖLŐ két fickóról tesz említést: egyikük, név szerint WILDER (akinek már vagy egy tucatszor találkozhatunk a nevével, többek között a koldus, KONCHEV, AXEL vagy TIM is tud róla információval szolgálni) meglepően sokat tud rólunk, másikuk, név szerint BASIL viszont azt állította, hogy a Kapun (majd még szó lesz róla) keresztül lehet menni. Hát ha ő mondta, akkor biztos úgy van, most azonban keressük fel THERESA anyót a főtéren. A "Volt valaha férfi ismerősöd a Szigeten?" kérdésre valami remetéről habog, aki valamilyen buckák között él. Ha a REMETE szóra kérdezünk rá, azt is elárulja, hogy nevezettnek egy pelére (nem a háromszoros világbajnok brazil labdarúgóra, hanem a rágcsálóra (latinul Dryomys Nitedula)) lenne szüksége. GWENDOLINE-ről is kérdezzük meg, és kiderül, hogy ez a hölgy tolmács. Végül érdeklődjünk SZAKTUDÁS után, és máris hajlandó a meggyőzési készségünket fejleszteni.



HA ITT VÉGEZTÜNK...,

...térjünk vissza ismét a Rocker Negyedbe. Az ARCSEBÉSZ (délnyugati sarok) a JÜRGEN festette portré segítségével (és 20000 kredit készpénz lefizetése ellenében) vissza tudja állítani az eredeti arcunkat, a Céhben pedig 10000 kreditet kapunk a CSERZŐ-től az ültetvényen talált bőrért. Ha vettünk bomberdzsekit, most már bemehetünk FELIX kártyabarlangjába. Kártyázni nem érdemes, mert a nyereményünket nem fizetik ki (legalábbis nekem nem jelent meg a nyert összeg a kredit rovatban), viszont ha kellően udvariasak vagyunk, megtudjuk, hogy valahol a pusztában él egy nő, aki tudja a MAKEUP szaktudásunkat fejleszteni, de csak akkor enged be, ha elég szegényesen vagyunk öltözve (ezért vettük a rongyokat). Köszönjük meg az információt, és ha már erre járunk, ránduljunk át az EZREDES negyedébe is, ahol most már el tudjuk intézni a járőröket, és tehetünk egy látogatást RUTH CAINE-nél is. Adjuk oda neki az ültetvényen talált nyakéket, s ekkor elárulja nekünk, hogy a KIRÁLYNŐ, a Telep uralkodója egy minden őrültségre képes valaki, de egy villámgyors ember talán el tud vele bánni. Ha kiszabadítjuk, többet is mond (ígéri még meg, ami biztató, ezért távozás után rögtön térjünk is vissza, és intézzük el az őröket. RUTH ajtaja 8-as ZÁRAK szaktudással nyitható, s ha kiszabadítjuk, megtudjuk tőle, hogy a KIRÁLYNŐ palotájába a SZILFID jelszóval lehet bemenni. Ezzel hát megvolnánk, és most felkereshetjük a magányos hölgyet a pusztában ("F" helyszín). Már első ránézésre megállapítható, hogy nem egy szépségkirálynő, tegyük is ezt szóvá, s ekkor kiderül, hogy csak akkor hajlandó megtanítani bennünket a szaktudására (MAKEUP), ha kifizetjük az arcműtétjét, ami semmiség, potom kilencezeregynéhányszáz kredit. Mindegy, adjuk oda neki a pénzt, és miután visszatért az ARCSEBÉSZTŐL, sajátítsuk el a szaktudást, mert hamarosan szükségünk lesz rá (fontos még megjegyezni, hogy ha el akarjuk távolítani a maszkot, akkor ismét ezt a szaktudást kell alkalmazni). Ezután tegyünk egy kis kirándulást a martalócok erődjébe ("H" helyszín). Nem kifejezetten barátságos emberek, de ez ne zavarjon bennünket különösebben. Az erődben komoly ellenállásba ütközünk, a nyerő harcmodort a legközelebbi számunkban adjuk meg. Addig is mindenkinek jó szórakozást kíván:



K.K. & Co.



Előző számunkban Zolee már jelezte nektek az új SENSIBLE SOFTWARE játék, a SENSIBLE GOLF létezését, habár akkor még csak a preview állt rendelkezésére. Előljáróban meg kell jegyeznem, hogy nem Zolee a hibás: az előzetes és a kész játék (2 lemezes) között elég sok eltérés figyelhető meg.

A JÁTSZHATÓSÁG MINDENEK FELETT

A golfprogramokkal általában az a baj, hogy állatira túl vannak bonyolítva. Szeretem ugyan ezt a sportot, de a legtöbb PC-s golffal még a labdát sem tudtam elütni, nemhogy a lyukig elvergődni! A legutolsó szerintem teljesen egyértelműen kezelhető golf a "Leaderboard" volt, s most örömmel konstatáltam, hogy a SENSIBLE SOFTWARE is valami nagyot alkotott. Mint az a nevéből is látható, egy golfjátékkal állunk szemben, de egy kicsit más formában tálalva, mint azt megszokhattuk. Tényleg nagyon érdekes ez a program, azoknak készült, akik a lehető legkényelmesebb formában szeretnék élvezni ennek az "úri" sportnak a szépségeit. Azt is mondhatnám, hogy ez egy arcade avagy játéktermi golf: minden különösebb szabályismeret nélkül el lehet vele szórakozni és csak egy jóadag ügyesség re van szükség. Sőt, nem is annyira golf - inkább valamiféle "akadálypálya" szimulátor stratégiai elemekkel fűszerezve! Egy meglátásom van csupán a programmal kapcsolatban: sosem értettem, hogy az ilyen fajta játékoknál hogyan lehet korrekt módon beprogramozni a gép által irányított játékosokat. Hiszen ha például "könnyű" fokozatba tesszük az ellenfeleket, akkor valószínűleg a gép pontatlanul számolja ki az ütéseket. "Nehéz" szinten viszont szemtelenül keveset hibázik a gép, így azt érezhetjük, hogy csal a játék. Éppen ezért a SENSIBLE GOLF is akkor a legélvezetesebb, ha egyedül küzdünk vele vagy barátainkkal együtt játszunk. A gép nem igazán következetes - vagy túl jókat üt, vagy direkt bénázik. A program kezeléséhez mindössze egy árva joyra van szükség és a tűzgomb nyomogatására. Nem kell a kurzorral ide-oda klikkelgetni, nem kell egymásra halmozott menükben keresgélni.


Ez a lyuk szépen körbe van barrikádozva.

MIT KELL TUDNI A SENSIBLE GOLFRÓL?

A játék a megszokottól eltérő perspektívát használ - madártávlatból látjuk a terepet (golfozóink aranyos kis műtyürök), de amikor a lyuk közvetlen közelébe érünk, valamivel lejjebb közelít a kamera. A helyszíneken más-más növényzettel találkozunk, de a pálya alapadottságai mindig jól megkülönböztethetőek. Ezalatt azt értem, hogy a különböző színekkel jelzett területek jelzik az akadályokat, melyeket figyelembe kell venni az ütés előtt. A kék szín a víz, a barna a homok, a zöld és árnyalatai pedig a fű mélységét jelzik. Ezeken kívül hidak, farönkök és hasonló tereptárgyak akadályozzák és néha könnyítik feladatunkat. Jó időbe telik, mire kitapasztaljuk az akadályok leküzdésének módjait, a legjobb ütéseket és a lyukhoz vezető legrövidebb utat. Néha trükkökre van szükség, néha bivalyerős ütésekre, néha milliméterre pontos célzásra. Ezért mondtam az elején, hogy a SENSIBLE GOLF egészen más golf, mint a többi.


A játékosok labdái különböző színűek.

A SZABÁLYRENDSZER

Bármely stílust választjuk is a lényeg mindig ugyanaz: a lehető legkevesebb ütésből juttassuk a labdát a lyukba. Az ütéseink számától függően minden lyuk után pontot kapunk, aki a LEGKEVESEBB pontot gyűjtötte a végére, az nyer. Minden lyuk előtt és után a TOURNAMENT LEADERBOARD táblázatot láthatjuk. Itt szerepel az aktuális helyszín és a teljes adott (alap) ütésszám, például SUTTON (PAR 72). A PAR 72 azt jelenti, hogy 18 lyukat kell teljesíteni, mindegyikre PAR 4-et kapunk alapban (a "PAR 4" 5 ütést jelent, mert az ütéseket 0-val kezdik számozni). Ez alatt látható a játékosok sorrendje, ha a -nyadik lyuknál tartanak és mennyi a pontszámuk. Az ezt követő képernyő - NEXT TO THE TEE - a következő lyukra vonatkozik. Látjuk a lyuk számát - HOLE 1 és az alapütéseket - PAR 4 (ez a nagyobb pályáknál lehet 5-is). Megmagyarázom a pontszámot: a golfban a pontozást úgy kell elképzelni, mint egy számegye-




Közvetlen közelről jobban látszik a "cél".

SOFTWARE
átéka a
a Sensible Soccer
született

SIBLE
OLF

nest. A nulla a közepe, ennek neve PAR. Ha a lyukra PAR 4-et kapunk, és 5 ütésből be is visszük a labdát, akkor a pontszámunk +1 (BOGEY). Ha 4 ütés elegendő, akkor a pontunk PAR, azaz nem lépünk se előre, se hátra. Ha 3 ütésből célba találunk, az a BIRDIE, értéke -1. Az igazi profik még 2 próbálkozásból is beüthetik a labdát, ez az EAGLE, -2 pontot ér. Szinte lehetetlen, de egy ütésből is be lehet nyomni a zsugát - sajnos ez nekem még nem sikerült. Persze ha többször próbálkozunk, mint az adott PAR, akkor a pontok már pluszba mennek és ez a helyzet akkor is, ha érvénytelen az ütésünk. Igazán nagy gond akkor van, ha a fák közé ütjük a labdát (OUT OF BOUNDS) vagy nem tudjuk onnan kiszedni, esetleg ha el sem találjuk. Ha vízbe esik a laszti (WATER HAZARD), akkor csak büntetőpontot kapunk és a pocsolya partjáról folytathatjuk.

HOGYAN ÜSSÜK EL A LABDÁT?

Amikor betöltődik a pálya, a képernyő két részre oszlik. Jobbra látható a terep, balra egy keskeny oszlopban a kezelőpanel. Emberünk ütésre készen várakozik, előtte pár méterrel egy fehér kereszt látható. A panel felső részén látható a helyszín neve, a lyuk száma és a PAR értéke. Ezek alatt van a versenyző neve (több játékos esetén egymás alatt a többieké is) és az eddig megtett ütéseinek száma. Aki éppen következik, annak a téglalapja barna. Alul láthatjuk a labda elhelyezkedését (tee-n, homokban, vízben, fűben). Láthatjuk a lyuk távolságát (például 317 TO HOLE) és a kézben tartott ütő jelzését (az ütő melletti szám azt jelzi, hogy optimális esetben milyen messzire lehet eljuttatni vele a labdát). A joy jobbra/balra húzásával tudjuk a kurzort körbemozgatni, ezzel határozhatjuk meg az ütés irányát. A tűzgomb benyomva tartásával kérhetjük ki a kicsinyitett térképet, melyen az egész pálya látható. Itt tekintsük át az akadályokat, tervezzük meg az ütéseinket és adjuk meg az irányt. Egyszer nyomjunk rá a tűzgombra, a térkép eltűnik. A joy fel/le mozgatásával tudunk ütőt választani, ha esetleg nem lennénk megelégedve azzal, amit a gép ajánlott. Nyomjuk meg a tűzgombot röviden, a jobb felső sarokban megjelenik az ütés szabályzó. A pontos ütéshez (megfelelően erős, egyenes) jó reflexekre van szükség:

1: Az ütés erősségét a "C" betű formájú kijelző méri. Amikor megnyomjuk a tűzgombot, egy mutató indul el a kijelző felső vége felé (az első ütésnél egy piros sáv mutatja a maximum erőt). Minél közelebb engedjük hozzá a mutatót, annál erősebb lesz a lendület - a kívánt helyen nyomjuk meg a tüzet újra - egy kis pont mutatja a beállított értéket. A mutató elindul visszafelé, most már az alsó ívrésze a főszerep.

2: Ebben a részben is a piros ív a fontos. Ha akkor nyomunk tüzet, amikor ide ér a mutató, pont telibe találjuk a labdát. Az előtte és utána levő sárga részben a labda alá illetve fölé csapunk (elveszik az erő vagy elkanyarodik a labda).

3: A lyuk közelébe érve a nyilak azt mutatják, hogy merre lejt a talaj. Ilyenkor az ütésszabályzó is megváltozik, kisebb erőt mér és a piros sáv is jóval nagyobb. Leginkább csak az erőre és az irányra kell figyelni.

4: A következő ütés előtt érdemes a távolságra figyelni és eszerint ütőt választani. A vízbe és homokba esett labda elütése kis gyakorlást igényel.

A LEHETŐSÉGEK

Betöltés után 3 féle játékmódban kezdhetünk, plusz még három opció áll rendelkezésünkre:

PRACTICE HOLE: 25 helyszín, egyenként 18 lyuk közül választhatunk, hogy hol akarunk gyakorolni. A PLAYER SELECT képernyőn maximum 4 játékost állíthatunk be

TYPE: személy vagy a gép által irányított versenyző (személy esetén meg kell adni a kezelőeszközt, gép esetén a nehézségi fokot)

NAME: az adott versenyző milyen néven fusson a játékban. A kis "ember" ikonra nyomva a játékos hajának, bőrének és ruházatának színét állíthatjuk be.

OPTIONS: hangok ki/be, nehézségi fok állítás

DISK FILLING: állásmentés/töltés/formázás/törlés

PLAY ROUND: egy kiválasztott helyszínen versenghetünk 1-4 játékos résztvételével.

PLAY TOURNAMENT: egy helyszínen folyó verseny maximum 72 résztvevővel. Olyan felállást is beállíthatunk, hogy csoportonként haladjon a verseny.

PLAY SEASON: egy teljes szezon végigjátszása, pénzdíjakkal.

St.Andrea's
MARTIN PAR 1
STUART PAR 1
116 To Hole
120 Max

Ebből a helyzetből már nehéz lesz szépíteni.

MARTIN
CPU 1
CPU 2
CPU 3
VALUE

A térképen jól látszik, hogy egy ütésből is be lehet küldeni a labdát

Edit Player Characteristics
MARTIN
Hair Skin Shirt Trousers
OK
Abort

A játékosok tetszés szerint öltöztethetőek, így könyebben meg lehet őket különböztetni.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
SENSIBLE GOLF — KIADJA: VIRGIN

grafika	9/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 91%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: - HD: - VIDEO: - CPU: - CD: - ZENE: -

HÓK POKE

"Dupla szám, dupla élvezet!" Ezért is próbáltam úgy alakítani az ehavi Hókusz-Pokeuszt, hogy mindenkinek jusson belőle - persze a lehetőségekhez képest. Remélem, hogy az Amigás olvasók is meg lesznek elégedve.

ALIEN 3 (AMIGA)

Egy lemezcserével könnyen átpattanhattok egy későbbi pályára. Ahogy elkezdtétek az első pályát, egyből rakjátok be a kettes lemezt és várjátok meg, hogy leteljen az időtök. Egy laza kis eligazítás után máris komolyabb dolgokkal foglalkozhattok.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC, PC CD)

Míg az U.F.O könnyű volt még a bonyolultabb szinteken is, addig a folytatása a legkönnyebb "BEGINNER" szinten is meglehetősen kemény stratégiai gondolkodást igényel. És ez bizony néha nagyon



sok időbe kerül és emberáldozatot követel egy-egy csata megnyerése. Katonáink és felszerelésük utánpótlásának egy feltétele van: az oly nehezen megszerezhető pénz. Ennek mennyiségét a már rég elfelejtett és porral fedett hexadecimális editor segítségével lehet megnöveszteni, mellyel a kiválasztott mentés könyvtárában a **LIGLOB.DAT** nevű fájlt kell editálni. Itt írjátok át az első sor ötödik számpárját 55-re és mentsétek el. Indítsátok el a programot és töltsétek be az átírt mentést... Huhú!



Ez aztán dőfi: egy kicsit több, mint 1,000,000,000 zsozsó, ami bizony komoly előnyöket nyújt a nehézségektől nem mentes kezdésnél. Bár, mint tudjátok, a pénz önmagában nem old meg mindent...

THEATRE OF DEATH (AMIGA)

A Psygnosis gondozásában jelent meg e Cannon Fodder stílusú igencsak szórakoztató program, amely bizonyos helyzetekben felül is múlja "ihletőjét". A forró szituációakban segít némiképpen az alábbi kódszó: **SHED SOFTWARE**, ami által végtelen muníció áll majd rendelkezésetekre.

OUTPOST (PC, PC CD)

Ha megnyomjátok a **CTRL** és **F11** gombokat, az alapanyagok kimeríthetetlenné válnak (Resources unlimited), míg a **CTRL** és **F12** gombok benyomása utáni "Increase rates?" kérdésre érdemes igennel válaszolni...

CANNON FODDER 2 (AMIGA)



Ha játékaitokat **JOOLS** néven mentitek el, akkor parancsnokotok négycsillagos tábornokká lesz előléptetve.

GULP (AMIGA)

Néhány pályakód:

-Lab level: WILLOW , BROOKS , KARLOF , B-MOVIE , JEKYLL

-Sea level: SCALES , SALMON , PIRATE , SEAGUL , WWORD

-Toy level: PENCIL , SKATES , VISION , GNOMES , PUPPET

-Space level: AMORPH , GALAXY , ALARMS , PHOTON , LASERS

-Alien level: RIPLEY , HUGGER , NATION , T-2000 , ENDTHE

X-WING (PC)

Tudom, tudom most sokan azt gondoljátok, hogy minek ehhez akármi is, hiszen ősrégi darab. És igazatok is van, de csak részben, mivel akiknek nincs erős gépük azok kénytelenek ezékhez a régebbi játékokhoz fordulni és bizony ők is szeretnének segítséget kapni játékaikhoz. Ebben az esetben a sebezhetetlenségről van szó , melyet a **WIN** szócska beírásával aktivizálhattok.

THE CHAOS ENGINE (AMIGA)

Mint tudjátok, mindegyik pályának külön kódja van. Az alábbi kódok maximum életet, erőt, gyorsaságot és pénz biztosítanak a hozzájuk kötődő pályákra.

2 - XJKSOMH1Z92V
3 - C4HQYOQ4KJ3M
4 - V7YRZX8D13GS

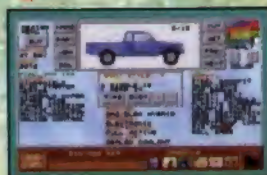
DETROIT (PC)

A világ gépkocsigyártásának egyik központja napjainkban is Detroit. Ebbe a világba enged betekintést a program, amely a Ford féle T-Modelltől napjainkig öleli fel az autógyártás történetét. Nos, ha az ember kicsit is játszott vele, láthatta, hogy mi az, ami igazán szükséges a piac meghódításához, egy nagy apparátus fenntartásához. Igen, ez a mani. Ezt gyarapítja majd ez a DEBUG parancs:



-NDETROIT*.SAV (a csillag helyére a mentés betűjét kell behelyettesíteni)

-L
-E 0907 FF FF FF
-E 2607 13 13
-E 260F 00 00
-E 2617 08 08
-E 261F 08 08
-E 2627 06 06
-E 262F 00 00
-E 2637 00 00
-W
-Q



De nemcsak ezen a téren történnek változások. Technikai tudásunk ugyancsak erős fejlettségi szintre ugrik.

JURASSIC PARK (PC)

A játék záróanimációját játék nélkül is (egy kis kerülőt téve) meg lehet nézni. Ehhez először csináljatok egy biztonsági másolatot az **INTRO.EXE**-ről **(COPY INTRO.EXE INTRO.BAK)**, amivel a bevezető képsorok fájl-ját biztosítjátok. Ezután az **OUTRO.EXE**-t másoljátok át az **INTRO.EXE**-be **(COPY OUTRO.EXE INTRO.EXE)**, így a játék elindításakor megszokott kocsi helyett a program záróanimációt nézhetitek meg. Mikor meguntátok a dolgot és mindent vissza akarnátok rendezni eredeti formájára, akkor csak másoljátok vissza az **INTRO.BAK**-ot az **INTRO.EXE**-be **(COPY INTRO.BAK INTRO.EXE)**, és újra gyönyörködhettek a már jól ismert terepjáróban.

ROADKILL (CD32)

Pályakódok: **LQPONTCONF**, **HQPOOTCMJM** , **PQPOPSSPRT**

FRONTIER (PC)

Fogadok, hogy nagyon sokan gyűrik a gépüket és próbálnak minél jobb helyzetbe kerülni másokkal szemben. Ehhez viszont pénzt

USZ

kell, ami a kereskedés során halmozódik igazán. Ehhez persze (mivel foglalkozásunk űr-speditőr) nagy befogadó képességű hajóra lesz szükségünk. Ezzel a DEBUG paranccsal hajóitok rakodási kapacitása igencsak megnő:

-NEL2M12.OVL
-L
-E 0005 FF FF
-W
-Q

BANSHEE (A1200)

Ha az intro alatt vagy címképernyőn beírjátok a FLEV17 (majd



ENTER) betűsort, akkor a későbbiekben az F billentyű benyomásával pályát ugorhattok.

RISE OF THE TRIAD (PC, PC CD)

Igen! Itt vannak a mellőzhetetlen kódok e felettébb kiemelkedő programhoz, mely méltán mondhat magának előkelő helyezést a legjobb Doom stílusú játékok kö-



zött. Miután nagyon sok kód van a játékhoz, ezért nem magyarázom túl egyiket sem.

Először is aktivizáljuk a cheat mode-ot, amit a DIPSTICK szó bepötyögésével hívhatunk elő, majd a következő csalásokat hozhatjátok elő:



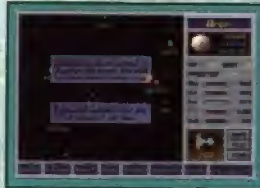
TOOSAD... bekapcsolja a God mode-t.
CHOJIN... sérthetetlenség, nomeg örök lőszer.
SIXTOYS... minden felszerelésünk feltöltése maximumra.
JOHNWOO... két(bal)kezes pisztolyhasználat.
VANILLA... Bazooka.
HOTTIMES... Heatseeker.
FIREBOMB... Firebomb.
SHOOTME... golyóálló mellény bekapcsolása.
BOOZE... Drunk (részeg) rakéták.
GOTO... pályaválasztó menü.
SPEED... csak futva mehetünk.
CARTIER... teljes térkép.
LUNGDUNG... gázmaszk.
GOARCH... küldetés megoldva.
RIDE... rakéta-kamera bekapcsolása.
RECORD... felvételt készít a játékunkról, melyet később visszanézhetünk (STOP... befejezi a felvételt, PLAY... visszajátsza a felvett anyagot).

BLASTAR (AMIGA)

Kellemes trükköket csalhattok elő ebből a szép kis shot´em upból, ha miután lepauzáltatátok a játékot, beirogatjátok a következőket: MALICE OF THE MYRKOIDS. Mostantól a Q, Y és az 1-től 9-ig terjedő billentyűket pályaátugráshoz, míg a nyíl-fel gombot "energia-visszaállításra" használhatjátok.

MASTER OF ORION (PC)

A MoO kedvenc játékaim közé tartozik. Nagyon szeretek vele játszani, időről időre visszatérek hozzá, mert mostanában igencsak foghíjas a stratégia játékpiac. Mivel végignyomtam pár nehézségi szintet - nem is egy alkalommal - gondoltam ártatlanul, hogy nekivágok az Impossible fokozatnak is. Mondanom sem kell, hogy az idegbaj kerülgetett, mikor már az ötödik próbálkozásnál is ugyanaz történt: a második körben kapcsolatba léptem egy másik fajjal, mely - megdöbbenve láttam - a lehetséges űr majd összes bolygóját kolonizálta, majd a következő körben tudtomra adja, hogy szeretné, ha az űr részét képezném a jövőben. Nem



látva más kiutat nekilátok teljes gázzal hadihajóim építésének bolygóimon (ez maximum kettő darab lehet). Ám újabb meglepetés ért: mire össze tudtam volna állítani egy ütőképes csapatot, szomszédom nyolcmillió kis űrhajóval erősítette meg jelenlétét bolygó(i)m körül, kipusztítva belőlem az utolsó reményt is a túlélést illetően. "Sebaj, majd a következő játékban", mondogatom, de a végkimenetel sajnos változatlan. És bizony a huszadik nekifutásra a gép összetörésén, szemétbe dobásán elmélkedtem, amikor felcsillant a remény csillaga: "Ha a gép csal, akkor én is élek a lehetőséggel!" (Megjegyezném, hogy nem igazán szeretek csalással játszani).



Így hát fogtam magam, kezdtem egy új játékot, beléptem a Planets menübe, ahol az ALT-ot benyomva bepötyögtem: MOOLA. Ezzel 100BC-vel növeltem tartalékaimat (tehát pénzbeli csalásról van szó.) Többszöri beirogatás után jelentős anyagi háttérrel rendelkeztem, ami önbizalmat adott a világűrért megindított versenyben, mert tudtam, most már senki sem állhat az utamba: "Itt minden az enyém lesz!"

THEME PARK (A1200)

Biztos, hogy Amigás kollégáink is hasonlóan PC-s társaikhoz óriási "nincs pénz" gondokban szenvednek. Ne csüggedjetek, megér-



kezett az orvosság bajaitokra! Nos, a gyógyítás végtelenül egyszerű. Mikor a gép kéri a hármas lemezt, mielőtt ezt beraknátok, nyomjátok be a C gombot és tartsátok nyomva, míg be nem jön a játék. Ekkor "tarsolyotokban" hatalmas pénzmennyiségnek kell tömörülnie

REBEL ASSAULT (PC CD)

A júniusi számban ígért kódszó: GREEDO



Azért nem gyengék a trükkök, mi?! Viszlát szeptemberben, addig is kellemes és élményekben gazdag nyaralást kívánok mindenkinek! Sziasztok!

Rácz Gyula

PC ÉRKEZÉSI

RALLY CHAMPIONSHIP

Ritkán bár, de néha előfordul, hogy egy játék előbb jelenik meg Amigán, s csak utána PC-n. Így történt ez a Flair **Rally Championshipje** esetében is. Azt azonban előrebocsáthatom, megérte várni a PC-seknek, mivel ritka jó konverzióval van dol-



gunk. Ha esetleg akadna, aki nem tudná miről van szó, annak röviden: a RC az utóbbi idők legszebb madártávlatból folyó autóversenye volt A1200-on. A scroll ugyan a PC-s változatnál kicsit darabosabb, ám a briliáns játszhatóság, a csúcs grafika és hangeffektek ugyanúgy megtalálhatók benne. Ezúttal is hat kitűnő kocsi közül választhatunk, melyeket kiválasztásukkor egy rövid animáció is bemutat. (Ilyen animációkat egyébként minden eseménynél, pl. nyeréskor is láthatunk.) Az autók az amigás verzióhoz hasonlóan hatalmasakat farolnak, csíkot húznak az aszfalton, ami ráadásul ott is marad. A nehézséggel sincs gond, az első pálya még kezdőknek való, tulajdonképpen mitfárer nélkül is végig lehet menni, a további pályák pedig fokozatosan nehezednek. Ha már a mitfárernél tartunk: véleményem szerint érdemesebb először pénzünket előbb rá fordítani, mint új kocsira, de olcsó mitfárer vásárlását nem ajánlom, mivel az olyan, mintha ott se lenne. Már csak azért is érdemes segítő társat venni, mert természetesen a PC változatban is váltakoznak a versenyek körülményei, s pl. éjszakai vezetésnél nem sokat fogunk a pályából látni. A mitfárer beszerzésén kívül még javaslom, hogy mindig szorítsunk az anyagiakból a jobb gumikra is. Az tehát kétség kívül megállapítható, hogy a RC ezen a gépen is minden tekintetben messze felülmúlja a hasonló vetélytársait.

HURL

Nem valószínű, hogy sokan akadnak, akiknek az az álmuk, hogy köztisztasági alkalmazottak legyenek. Ha azonban valaki mégis kedvet érez hozzá, annak ajánljuk az ismeretlenség homályából felbukkanó Deep River softwareház **Hurl** című munkáját. Mint az a címből is kiderül, némi hajigálásról van



szó, méghozzá szeméttel való dobálózásról egy Doom-szerű texture mapped környezetben. Feladatunk az, hogy különböző városrészeket takarítsunk ki, azaz szedjük össze a szemetet, likvidáljuk a szemetelőket, s csípjük el azok közül is a legrosszabbat, Bob the Slobot. Utunk során számtalan piszkos ellenféllel fogunk találkozni,



mint pl. megtermett disznókkal, akik mondjuk csak az utunkat állják, azaz ülik el, vagy pl. kacsákkal, akik záptojásokkal hajigálóznak. Mi is hasonló tárgyak dobásával védekezhetünk, amiket a pályákon lévő automatáknál vásárolhatunk. Ehhez a pénzt a szemetek összegyűjtésével teremthetjük elő. A szemeten kívül az utcákon találhatunk kulcsokat az ajtókhoz, valamint zuhanyzókat, illetve tűzcsapokat, amiknél mosakodásra van lehetőség. A lényeg végül is annyi mint a Doomban, vagyis minél több energiával, azaz esetünkben minél tisztább állapotban eljutni a kijárathoz. Mint az látható, elég bárgyú az anyag, de ettől függetlenül grafikailag, és egyéb paramétereivel "maradandó" élményben részesülünk.

WORLD HOCKEY '95

Manapság a sprortprogramok soha nem látott ütemben fejlődnek, a hokirajongóknak azonban az NHL Hockey óta nem igen tett senki a kedvükre. Akadnak persze olyan cégek mint a Merit Studios, akik egyszerűen nem tudnak a korral haladni, s egy olyan játékkal jönnek elő, mint a **World Hockey '95**. Külsőre a játék még tűrhető, kultúráltak a menük, a meccs kezdete előtt minden választható opció fellelhető, ami egy ilyen játéktól elvárható, digitalizált műsorvezető konferálja be a meccset, maga a játéktér grafikája sem rossz, s a pálya-scroll is elég sima. Ám ami a lényeg: maga a játék siralmas. Kezdődik ott, hogy csak kétféle ütés van: passzolás és lövés. A féloldalas nézet miatt ha a korong a palánk mögé kerül, egyszerűen nem látjuk, hogy mi történik. A játékosok korongkezelése is szörnyű: gyakran egész egyszerűen átkorcsolyáznak a korong felett. A gólok nem ügyességből és cselezésből születnek, hanem legtöbbször csak a távoli lövések találnak be. Egy szó mint száz: már láttunk jobb hokiprogramot a nap alatt.



ZEPPELIN

A pénzügyek és a menedzserkedés kedvelőinek próbál a kedvére tenni az Ikarion nevű, nem túl ismert csoport a **Zeppelin - Giants**



of the Sky című művével. A század elején játszódó játékban egy léghajózási vállalatot kell irányítanunk természetesen úgy, hogy lehetőleg nyereséges legyen. Játszhatunk egyedül, avagy ketten egymás ellen versenyezve. Először csak egy hajóval indulunk, ám ahogy halad az idő, többet is építtethetünk. A meglévő hajóinkra természetesen minden tekintetben nekünk kell ügyelnünk: nekünk kell megszabnunk az uticéljukat, a helyjegyek árát, hogy mikor javítsák őket, s ha esetleg viharba kerülnek, szintén a mi feladatunk a további utasítások adása. A világ nagyobb városaiban irodákat hozhatunk létre, amelyekkel aztán különböző járatvonalakat létesíthetünk. Bevételt azonban nem csak a személyszállításból szerezhetünk, hanem például eladhatjuk a léghajóink oldalain a reklámfelületet, vagy ha úgy tartja kedvünk tőzsdézhetünk is, s legvégső esetben akár hiteleket is felvehetünk, esetleg értékesíthetjük a cégünk részvényeinek bizonyos százalékát. A program a menedzserjátékoknál megszokott színvonalú, nem túl színes grafikával készült, amit néhány kezdetleges animációval próbáltak változatosabbá tenni, ám ezek hatását elrontja a rengeteg várakozás a töltögetés miatt. A Zeppelint tehát elsősorban a türelmeseknek, és a winchestertulajdonosoknak tudjuk csak ajánlani.

INHERITS OF THE EARTH

Az **Inherits of the Earth** nem túl friss anyag, PC-n már lassan egy éves múltra tekint vissza, viszont az A1200-asok tulajdonosai még csak nemrégiben tölthették be a gépükbe. Emlékeztetőül hogy miről is van szó: A New World Computing tavaly egy erősen LucasArts beütésű kalandjátékkal lepte meg a publikumot. A meglepetés legfőképp abban állt, hogy a játék minőségileg szinte semmivel sem volt rosszabb, mint a már említett mammutcég művei. Nos, most az amigás verzióról is el lehet mondani, hogy kellemes meglepetést okozott: nevezetesen semmivel nem marad el a PC verzió mögött, az intro pl. ugyanúgy beszél, a grafika ugyanolyan színes, s annak ellenére, hogy a program terjedelme 11 lemezt emészt fel, a lemezcserélgetést sem vitték túlzásba. A történet a következő: egy az emberi civilizáció pusztulása utáni mesebeli állatvilágban egy fiatal rókát Riffet alakítjuk, akit a szarvasok, és a vadkanok nemzetsége alaptalanul megvádol egy mágikus gömb elrablásával. Rifnek be kell bizonyítania ártatlanságát, azaz



meg kell keresnie a gömböt. Feladatához segítségül két társat adnak neki: Eeah hadnagyot a rénszarvasok nemzetségéből, és Okk őrmestert a vadkanoktól. Hogy Rif-nek nehogy eszébe jusson megszökni a feladat elől, a vadkanok biztosítékul túszul ejtik Rif barátnőjét, Rhene-t, tehát nem marad más hátra, mint hogy átvegyük Rif irányítását. Ebben az amigások számára kalandínséges időkben ez a játék már úgy kellett, mint egy falat kenyér. A játék tehát egy profi konverzió, az egyetlen említésre méltó negatívuma talán csak az, hogy az izometrikus ábrázolású részek scrollja egy kicsit akadozott.

CENTER COURT

Az Acid Software a Skidmarks két részével már ékesen bizonyította, hogy mire is képes a BLITZ BASIC programozási nyelve. Hogy nem mindennapi BASIC nyelvről van szó, azt a most megjelent **Center Court** című teniszjátékuk is alátámasztja. Persze azt nem állítjuk, hogy a legjobb teniszprogram Amigán, ám a mostani szegényes kínálatból azért kiemelkedik. A játékban szokásosan játszhatunk karrierre, azaz egyre előbbre juthatunk a ranglistán, illetve játszhatunk különálló meccset is. Ez utóbbi esetén, miután választottunk, hogy milyen típusú pályán, hányan és mennyi szettet akarunk játszani, a világ első 95 teniszjátékosa közül választhatunk. (Magyar természetesen nincs köztük...) Ezek a játékosok (a játék készítésekor aktuálisan) va-



lósághű adatok alapján vannak rangsorolva, ám sajnos nem sokat számít, hogy kit választunk, ugyanis pl. Ivanisevic adogatásai szinte semmivel sem különböznek mondjuk a világranglistán 31. Tschesnokowétól. A játékot A1200-on szép AGA átvezető képek színesítik, azonban magának a játéknak sajnos erősen átlagos a kidolgozása. A sprite-ok görcsösen mozognak, a háttér pedig elnagyolt. Az irányítás elsőre talán kicsit szokatlan, mivel nem látjuk, hova adogatjuk a labdát, ám ha már megszoktuk, nem jelent problémát. A hangeffektek elég jól sikerültek, viszont ami abszolút nem tetszett az az, hogy a szemben lévő játékos miért megy keresztül a hálón. Ezt az apróságot már igazán megoldhatták volna valahogy. A labda sebességét pedig csökkenthették volna, mert a játék ugyan így tökéletesen valósághű lett, azonban szinte játszhatatlan, hiszen mégiscsak más egy joystickot rángatni, mint valóban ott lenni a pályán.

CD32 Rovat



Sajnos a CD32 esetében az kétségtelen tény, hogy nem sok játék van, ami kifejezetten a CD-technikában rejlő lehetőségekre építene (talán hosszú idő után a Lost Eden lesz az első kivétel), viszont azokat, akik a mászkálós platform-játékokat kedvelik, gondolom ez cseppet sem foglalkoztatja. A Titus is ezen kategória rajongóit célozta meg legutóbbi művükkel, a Quik - the Thunder Rabbit című játékukkal.

AZ ALAPSZTORI

Az Angyalok Mezején tökéletes békességben éltek az állatok: a hódok építették a gátjaikat, a kacsák álmosan úszkáltak a tóban, a tehenek békésen kérődztek, a nyulak répát



majszoltak, nem beszélve a másik szokásukról, amit tenni szoktak. Egy nap azonban hatalmas pánik tört ki a mező nyulai közt, amikor valaki észrevette, hogy a réparaktár ajtaja tárva-nyitva, s benne nagy üresség kongott. Az utolsó reményük a Végső Mag maradt. Ez volt a nyulak féltett kincse, amellyel bármennyi répát elő tudtak állítani, ám sajnos a mag egy varázslónál, Quoknál volt található, aki a messzi Jég Világban lakott. A nyulnemzetség feje, Quakak főnök gyűlést hívott össze, hogy kiválasszák a legbátrabb, leggyorsabb, legkeményebb kötésű fickót, aki egyedül elindul megkeresni Quokot. A választás Quikre esett.

A TEENDŐK

Quiknek négy pályán, pályánként négy szinten kell magát végigküzdenie, melyek persze számtalan csapdával, a kengurutól kezdve a tintahalig számtalan rosszfiúval és fenevaddal vannak tarkítva, melyek persze mind az életére törnek. Az ellenségeket kinyírni Quik a szó szoros értelemben bepörögve tudja, amit a piros gombbal tudunk aktivizálni. A szintek kijáratainak elérésén kívül nyulunknak van még egy feladata: meg kell találnia a Qronosokat. Ezek varázserejű órák, amelyekkel Quik, miután megszerezte a Magot, képes lesz visszaforgatni az időt, s visszaállítani az életet a rendes kerékvágásba. Hogy megtaláljuk a Qronosokat, Quikkel be kell





lépnünk a pályák szintjein elszórt idő-ajtókon, amik hősünket egy alternatív dimenzióba transzportálják. Ezeken a helyeken csupán a felfelé haladás lesz a dolgunk, amiben persze számos csapda próbál megakadályozni, s ezen kívül egy madár is repked, amely ha elkap minket, néhány emelettel visszadobja nyulunkat.

NÉHÁNY KELLEMETLEN ALAK

Mindegyik pálya végén egy labirintust fogunk találni, amelyek mélyén az adott pálya rosszfiúinak főnöke lakik. A labirintusokban szerencsére nincs időlimit. Az Angyalok Mezeje alatt Wolfie-val, az Elvis stílusú rockker-farkassal futunk



össze, aki a gitárjából előcsalt hangjegyekkel támad ránk. A Feledés Sivatagjában Scorpio állja utunkat, akinek nem is annyira az ollói veszélyesek, hanem inkább a zöld méreg, amit köpköd. Csak a fején lehet sérülést okozni neki. A tengeres pálya végén egy fürdőköntösös ninja-krokodil, Crocodji köt belénk, ám őt nem nehéz elintézni, csupán a füzcsóvát kell időben átugrani. Végül a Jég Világ végén egy hatalmas Yeti kerül az utunkba, aki a bunkósbotját emelgeti felénk fenyegetőleg.

A JÁTÉKRÓL ÁLTALÁBAN



A kor követelményeinek megfelelően a játékból nem hiányoznak a titkos átjárók, járatok sem, melyek azonban általában csak bónuszokhoz vezetnek. Ilyen bónuszok lehetnek például extra sebesség, magasugrás, na meg persze étel és ital. Néha az idő-ajtók is trükkösen vannak elhelyezve, mint például a sivatag harmadik szintjén, ahol egy "torony" tetején találhatjuk, ahova csak egy ugratóról lehet feljutni.

Mindent összevetve, pro és kontra túlzás lenne azt állítani, hogy a Quik a legjobb platform-játék CD32-re, de kellemes AGA grafikájával, hangulatos zenéivel, magas fokú játszhatóságával, amit nem utolsó sorban a pályák végi kódoknak köszönhet, azért a stílus megszállottjainak feltétlenül a figyelmébe ajánljuk.

Vári Zoltán

KIZÁRÓLAG ÍNYENCEKNEK!

FLIGHT UNLIMITED

Megnéztem a Flight Unlimitedet, amikor annak rendje s módja szerint megérkezett szerkesztőségünkbe, s elmondhatom, maradandó élménnyel gazdagodva álltam fel a monitor elől. Igaz, ami igaz, a hónapokkal korábban elküldött képek is várható csodáról árulkodtak, de így "élőben" volt csak az igazi. Visszagondolok a régi szép időkre, amikor az F-19-es volt a csúcs C64-en, majd kinyitom a szemem, s rabul ejt a PC monitora. A táj nem unalmas vektorcsíkok halmaza, hanem egy élethű, 3D-s táj. Már csak egy V.R. sisak hiányzik a tökélyhez. Sajnos az még nincs. Pedig a program már támogatja számos fajtáját.

IGAZSÁG SZERINT...

...SzJVC-nek kellene írnia erről az anyagról, hisz ő a repülők nagy szakértője, de rajta kívülálló okok miatt sajna ez nem megy, így ezúttal egy lelkes laikus szemszögéből kaptok némi bemutatást a

Azt hiszem a grafikára nem lehet panasz. Régen GIF képben is csodáltuk ezeket, mára ez a 3D-s valóság!

Merész manőver. Persze ha az ember érzi a gépet, semmi baj nem történhet (esetleg megtréfál egy termál).

Flight Unlimitedről. [illegible] is merek bele- [illegible] csak [illegible]. Ami meglepő [illegible] a grafika, [illegible] - természetesen SVGA-ban. [illegible] csak egy [illegible], mely [illegible] Persze, egy [illegible] VLB-s [illegible] (Tesztikusok [illegible]). És ez a konfiguráció arra [illegible] 320x200-as [illegible] - ennyi [illegible] a mozgás. Természetesen [illegible] javítani, [illegible] ki, mint a Strike Commanderben) - csak szaggatós lesz a mozgás, s az [illegible] A hangokat valahogy [illegible] - [illegible] élethűek, de [illegible] kellemetlen kattogást hallhatunk a [illegible] csörgését.

A PROGRAM AZOKNAK KEDVEZ...,

...akik tényleg repkedni szeretnének, kipróbálva néhány klassz műrepülőt és egy siklót. Kipróbálhatják milyen érzés sivatag fölött, erdők és hegyek között repülni, átélhetik, hogy mennyire labilissá válik a gép egy-két termál hatására. A program figyeli a gépre ható összes erőt - érezzük a különbséget, ahogy egy hegycsúcs közelében megyünk el vagy a talaj felett tíz centivel, a gravitációs erő majd [illegible] a merész manővereknél. Emellé jön még a teljesen új koordinációs rendszer, mely nem egy vektorként kezeli a gépet - s irányításunk hatására tologatja a térben -, hanem a gépet körülvevő légtér paraméterei alapján számítja ki, hogy az irányítás hatására mit fog művelni a repülő. Egyszóval teljesen szabadon és élethűen mozoghatunk. Ez biztos szokatlan lesz sokak számára, de rövid tanulgatás után annál élvezetesebb. [illegible] tanulgatás: a bázison, ahonnan indulunk (FBO) kétféle oktatásban is részt vehetünk: egyik az alapokra tanít meg, a másik a komolyabb manőverek elsajátításában segédkezik, melyek végén szigorú véleményt kapunk ténykedésünkről. Természetesen szabadon is repkedhetünk választott gépünkkel, ott ahol akarunk - csak kattintsunk rá a földgömbre, s máris választhatunk a sokféle helyszín közül. A külső nézetek sem hiányoznak a játékból, remek kameraállásokból nézhetjük gépünket, s videofelvételt is készíthetünk repüléseinkről. Amit feltétlenül szerezzünk be a játékhoz, az egy joystick, mivel billentyűzetről majdnem játszhatatlan, akkorákat ugrik, hogy a gép irányíthatatlanná válik pillanatok alatt (bár valószínűleg minden rendes PC-s háztartásban akad egy joy, csak az ilyen megszállott "adventuristák" otthonából hiányzik). Azt nem merem mondani, hogy mindenki vegyen egy V.R. sisakot (ami akárhogy is nézem, egy szuper PC árával vetekszik), de egész biztos feledhetetlenné válhat vele az élmény. Főleg arra lennék kíváncsi, ahogy sisakkal a koponyámon jobbra fordítom a fejem, s kipillantok a Pitts dupla szárnyai között, vagy amikor a műszerfalra heveny pillantást vetek a magasság- és süllyedésmérőre, majd rézsút lenézek, és egy iszonyatos "kubai nyolcas"-ba kezdek... Klassz lehet!

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

FLIGHT UNLIMITED — KIADJA: VIRGIN

grafika	10/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **94%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 30MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Hát ezt is megértük. Ismét dupla a Csevegő, bár ez csak a kisebb újság, a nagyobb örömhír az, hogy az áremelés ellenére még mindig vannak olvasóink. Sőt, úgy néz ki, hogy a kedvetek is töretlen, a levélírók 99%-a maximális támogatásáról biztosított bennünket. Kifejezetten bő termés volt "levélileg", ezekből emeltem ki két hosszabb lélegzetűt, amelyek sokakat érdeklő témákat feszegetnek. Valószínűleg bevezetem a rovat végi 1-1 mondatos üzeneteket, mert így sokkal több ember vágya teljesülhet (miszerint a Csevegőben a saját nevét látni és meghalni), és a magánügyein nem csámcsog ország-világ, csak én (nyamm!). Na, csapjunk a lovak közé, mert mindjárt betelik az első hasáb, aztán még az a vád ér, hogy nem is dupla a Csevegő, csak én pofázom tele a két oldalt. Pedig ez nem is igaz. Mármint, hogy két oldal. Csak 1,7. A tornacsuka meg a kigőzölgése elvesz egyharmad oldalt. A bevezető meg egy negyedet. Vagy többet? KUSS!

A POSTÁS EGYSZER SEM CSENGET

Kedves 576 KByte! Azt szeretném megjegyezni, hogy Zolee az előző számban magyar hazánk dolgozó népének egészét arra szólította fel, hogy írjunk levelet neki. Nos, én ezt már kétszer megtettem, de se válaszlevél, se füstjelek, se morze, egyszóval semmi. Ugyebár az teljesen kizárva, hogy Zolee legyen a ludas, ezért egyre inkább a Magyar Postára terelődött a gyanúm. Sejtésem egyre jobban beigazolódni látszott, mivel nagyon valószínű, hogy valami alattomos emberke kikeresi a Hozzátok írt leveleimet és gonosz mosoly kíséretében széttépi. Ki tudja, lehet, hogy ezt a levelet is csak a saját szórakoztatásomra írom, és ez is darabokban fogja végezni. De ha beleolvas a tettes, legalább tudja, hogy gyanakszom rá. Egyébként az újságot és a srácokat én is csak dicsérni tudom. Az újság külalakja - úgy tapasztalom - egyre inkább előnyére változik, és ez bizony sokat számít. Az árral sajnos nem lehet mit tenni, a mai világban a minőséget meg kell fizetni. Akinek a pénz számít, az vegyen egy olcsóbb lapot. Én se sz*rom (értsd: szórom) a pénzt, mégis összehoztam annyit, hogy most elő tudjak fizetni a kedvenc lapomra. Egyébként nagyon vonzó az új előfizetési akció is. Na jó, befejezem, mielőtt nagyon a fejetekbe szállna a dicsőség. Én továbbra is hű olvasótok maradok, még ha az is a sorsom, hogy nem vesznek levélszámba se. Aláírás: Dávid Ákos, Tápiószentkereszt.

Hi Ákos! Nemhogy levélszámba, de csevegőszámba veszlek (mármint nem a csacsogó kis orcámba, hanem a rovatba), hiszen panaszodat orvosolni kell. Gyanúd megalapozott, de mégsem egészen pontos. Az az "alattomos emberke" nem a postán dolgozik, hanem az íróasztalomon... Ezt a nem is olyan kicsi mongoloid kreatúrát úgy hívják, hogy Tre Hány Ság (így, fonetikusan). Néha a haverja is előbukkan: Chaos Maximus. Gondolom, senkinek nem kell különösebben bemutatnom őket. Nagyon nemes cselekedet, hogy előfizeted a lapot, levélíró sorstársaid 90%-a hasonlóképpen cselekedett - így próbálván kivédeni a má' majdnem konvertibilis forint zuhanórepülését. A morzét hagyjuk, a katonaságnál is összekevertem a parancsnoki szemlén az "Atomvillanás jobbról!"-t az "Oszolj!"-jal. Küldj inkább füstjeleket, az őseim között indiánok is voltak, profin pöfékelek.

NEMES PENÉSZ

Helló Zolee!

1. Téma: Rágom tovább a mammutcsontot (nem a mérete számít, hanem az életkora fontos), azaz: gépharc. Szegény Amigások és C64-esek már csak nyálcsorgatónak veszik a lapot, más érzelmi "erekcióban" nem igazán van részük (hacsak nem a - néha tűrőképességet is meghaladó - Csevegő hátterekre gondolok). Lébként az újság nagyon színvonalas, ezt jól bizonyítja a 95/májusi szám minden lapjának alján az "5 évesek lettünk" felirat.

2. Téma: Money, money money! Bevallom, engem abszolút nem érdekel az ár, mert ha már minden számot megvettem, a többit is meg fogom venni. Na és persze csak le kell takarni a +100-as elejéről az 1-est és máris mindenki egy sokkal nyugodtabb, de egyúttal kellemetlenebb dologra (helyre) gondolhat.

3. Téma: Help me! Jajj Zolee! Nekem tudod van egy NAAAGY problémám. Tudod van egy 286 DX-em, és szeretnék belőle csinálni egy 386 DLC Overdrive-t, régi Intersound walkmanom alkatrészeinek felhasználásával. A tervrajzot már le is *(kiolvashatatlan szó)* valamelyik BBS-ről, és vettem hozzá egy forrasztópákát is. Már csak egy alkatrész kéne!!! Tudnál nélkülözni egy C16-os FM szinti csipet? Lécci küld el, mert mi nagyon szegények vagyunk. A márványsajthoz is a falról kaparjuk le a penészt.

4. Téma: Mi az? Kicsi, rózsaszín és az 576 közepén van (mármint egy ideje)? Igeeeen! Az a rózsaszín kicsi bigyó, amit hiába bányász ki az ember az őt fogva tartó kapocsból, mivel ezután darabokra esik. Van ugyan minden oldalán 2 paca összefűzési célokra, de úgy nagyon ronda, kényelmetlen és kezelhetetlen. Szerintem célszerűbb és gusztusosabb lenne nem lespórolni egy plusz kapcsot, hogy tényleg füzet jellege legyen. Na meg mennyi festéket lehetne spórolni a kis karikákkal...

5. Téma: CD-ROM melléklet. Miből állna évenként, esetleg félévenként benyomni a lapba egy data-storage-t? Naugye... (Többi Olvasó! Támogassatok!) És hogy mit tegyetek rá? Na is ki szokott menni az ECTS-re vagy hasonlókra? Ott készülnek a fotók, meg a beszámolók és egy csomó shareware cucc van, ami érdekes és a külföldi cégek is tömnek titeket az anyagaikkal, na meg ott vannak a levelezők rajzai, amik nem férnek az újságba. Sajna minden jóban van valami rossz: szegény amigások, C64-esek és konzolosok... De van megoldás. Hiszen van annyi PC-s olvasótok, mint akármelyik másik lapnak, sőt! És mivel nem lenne ármódosító hatása, mindenki ugyanúgy megvenné a lapot (az ármódosítás már megvolt). Sajna ez csak egy 5let és azt hiszem, még sokáig álom marad...

6. Téma: Lassan kifogy a tinta a kölcsönkért tollamból, úgyhogy hali! Aláírás GYM, Budapest.

Ui: Nem lehetne a Csevegő hátterébe halványan sok kicsi GYM-et rajzolni? Már ha bekerül a levél. Ha igen, akkor köszi.



CSEVEGŐ

Csákó GYM! Ne haragudj már meg a kérdésért, de ez a szignó most gyéem vagy güm avagy gyom? Ha testépítő vagy, akkor nem kérdeztem semmit... Kezdem a végén: kicsi gyéemek/gümök/gyomok nem lesznek, elég nehéz volt ezt a rothadó cipőt is bepaszírozni, nemhogy pici szignókat. A CD-s melléklet jó ötlet, megvalósítható, forradalmi, stb, DE: szerinted 318 forint ma mire elég? Egy szerényebb helyen 10 gombóc fagyi, egy picit vadabb helyen 1 korsó Guinness, de egy éjjelnappaliban szembe röhögnek, ha 3 kilóból meg akarsz vacsizni. Persze mindenre van gyógyír, mi is dolgozunk ötleteken, amely MINDEN olvasónknak megelégedésére szolgál. Mi még mindig az egyedüli C64 (!) - Amiga (sajna mára már ide is kell tennem egy felkiáltójelet!) - PC - konzol újságnak valljuk magunkat, s ezt addig szeretnénk folytatni, amíg csak van rá kereslet. És van, mi az hogy! Ismerjük a hibáinkat is (ugye, sértődött amigások?), gőzerővel dolgozunk a problémák orvoslásán. A kézikönyv témára reflektálva annyi lenne a megjegyzésem, hogy tényleg lefűzésre szántuk, úgyhogy megosztom Veled ennek a technikáját. Hozzávalók: 1 darab 576 KByte + melléklet, lyukasztó, kés, olló, A5-ös méretű lefűző mappa, segélyhívó telefon, kötszer. Ügyesen eszkábáld ki a mellékletet a tartó kapocs fogságából, amit utána gondosan hajts vissza, ha nem akarod, hogy az újság is fecnivé váljon. Ezután a jelzett helyen a lyukasztóval ügyesen üss rá lyukat (elsőre úgysem fog sikerülni, úgyhogy legalább 4-5 lyuk lesz a füzeten, mire eltalálod a pontos helyet). Már nincs sok hátra, kitartás! Mivel a füzet arra való hogy lapozgassák, ezért hogy ezt gond nélkül el tudd végezni, a hajtásnál az ollóval vagy késsel ügyesen vágd szét a lapokat. Az eredmény: egy halom széttrancsírozott fecni, ami inkább hasonlít valami lucskos, vérfoltos, izzadságcseppes itatóspapírra, mintsem egy színvonalas nyomdaipari termékre. Persze csak akkor ilyen jó a helyzet, ha nem rontottál el közben semmit. Lássuk a következő témát: barkácsolás. Látom nagy fanatikus vagy - aki egy 286-os gépből bármi mást ki tud hozni, mint amire készült (Tico modellvasút irányítása, de még így is késnek a vonatok), az csak a Sárga úti Óz lehet. Ne haragudj, chipem nincs, postáztam viszont 25 deka penészt (frissen kapart, nemes), a hozzávaló tornacsukával. A pénzdologra visszatérve: egyetértek Veled, én is minden számot megvennék az újságból, ahogy a konkurens lapokat is mindig megszerzem, mivel ez ugyanúgy a történelem része, mint bármi más, ami körülöttünk történik a nagyvilágban. Az információnak pedig ára van, méghozzá egyre borsosabb. Meg kell tanulni szelektálni a fontos és kevésbé fontos dolgok között, ki-ki döntse el saját maga, hogy mit engedhet meg magának. A lemondás képessége nemes emberi erény.

ÜZENŐFÜZET

Üzenem...

...Anonymusnak, Hatvanból: *Küldj még rajzot! Cserébe küldöm a Double Chewy-t (értsd: dupla Csevegőt). Rágódj rajta!*

...Pados Ferinek, Budapestről: *Nem hiszem, hogy ésszerű lenne több PC-s leírást közölni. A helyzet így is pattanásig feszült (lásd Hónap Dumája). A piros Doom felirat nem azért van a térképek alatt, hogy kiguvadjon a szemed, hanem hogy ne lehessen fénymásolni. Szemét dolog, de célzatos nevelő hatását eléri.*

...Ujfalussy Zsoltnak, Budapestről: *A verset továbbküldtem Geszti Péternek, hátha e dalszöveg kedvéért ismét összeáll a RAPülők. Még nem küldték a szerződést. Vári Zolinak is átadtam a kérésed, jelentkezni fog.*

...Jaczkó Péternek és Papp Dánielnek, Vácról: *Az "Olvass belém" hölgy a szerkesztőség tiszteletbeli tagja, s mint ilyen, maximális védettséget élvez az élvezkedőkkel szemben. Telefonja nincs, '96-ra ígéri a MATÁV. A cikkben közölt számon a megjelenése óta "előfizető nem kapcsolható". A Szemüvegesek Pártja jó ötlet, szerintem esélyesek vagyunk a következő parlamenti választásokon. Főleg ha a mai kínálatot elnézem...*

...Andrási Gábornak, Budapestről: *Üdvözlöm a vesekőved.*

...Mátyus Gergelynek, Pásztóról, Kovács Andrásnak, Győrből, Mikita Istvánnak, Debrecenből és valamennyi elkeseredett Amiga tulajdonosnak: *Természetesen továbbra is foglalkozunk Amiga játékok leírásával, ismertetésével, a júniusi Hónap Dumája csak egy "életérzés" volt, amolyan félrevert vészharang. Sajnos a tendenciákat nem mi irányítjuk, és csak azokról a játékokról tudunk leírást vagy beszámolót késziteni, amit a fejlesztő cégek részünkre elküldenek, egyáltalán kiadnak. Régebbi játékok leírását (rovat beindításával) tervezzük, van néhány frankó térképünk is a legkeresettebb játékokról - egyszóval célon vagyunk, semmi pánik...*

Zolee

PLAYER MANAGER 2

A SZÁMOS MENEDZSERPROGRAM KÖZÜL KOMPLEXITÁSÁVAL EMELKEDIK KI A PM2.

Vannak olyan témák, amelyek a játékkészítők szerint kimeríthetetlenek - ilyenek például a lövöldözős játékok, szimulátorok, valamint a sport témája. Sorra jelennek meg a hasonló ötleten alapuló programok, melyek csak a kivitelben, esetleg bonyolultságukban különböznek egymástól. Így van ez a fociprogramokkal is, mert mivel maga a játék szabályai nem változnak, gyakorlatilag minden, ebben a témában megjelenő játék ugyanarról a "rókáról" húz le egy-egy újabb bőrt. Ez a helyzet a a Player Manager 2 esetében is.



Úgy látom, itt épp az időhúzást gyakoroljuk.

GYENGE KEZDÉS UTÁN...

A játék elég gyanúsan indul, a kissé igénytelen bejelentkező képernyőn adhatjuk meg nevünket, stílusunkat (inkább védekező, támadó, és így tovább), a játék jellegét (normál vagy "szerepjáték"), valamint az ingek egyikét választva a pályán elfoglalt helyünket (mivel mi vagyunk a csapatkapitányok is). A Setup pont alatt előre beállított felállásokat adhatunk be, amelyek teljesen megváltoztathatják az egész játékmenetet. Ha kész vagyunk, megtekinthetjük szerződésünket, majd a strandon találjuk magunkat (miért pont itt!?), ahol barátságos mérkőzéseket szervezhetünk, szponzorokat szerezhetünk (mindegyik másfajta ajánlattal áll elő), valamint találkozókat beszélhetünk meg játékosokkal, edzőkkel. Ha itt is végeztünk, a stadionba jutunk, ahol már jóval szebb környezetben kell ellátnunk az eléggé szerteágazó feladatainkat.


A közönség őrjöngve várja az izgalmas meccs végét.

ERŐS FOLYTATÁS!

A feladataink koordinálását a következő pontokban végezhetjük el:

- **ARCHIVES:** az egyes kupák, bajnokságok győzteseit, döntőseit nézhetjük meg, valamint a csúcstartókat.
- **FINANCE:** itt a pénzügyi helyzetünket nézhetjük meg, úgymint a játékosok fizetése és részesedése az egyes extrabevételekből (amelyek valamilyen cím elnyerésével járnak együtt), egyéb kiadások, (edzők, stadion költségei, átigazolási díjak), valamint bevételeink (jegyeladásokból, ajándéktárgyak eladásából, szponzorok adományaiból).


Na, most talán tényleg történik valami!

- **PRESS ROOM:** a legfrissebb híreket olvashatjuk el, jelentéseket és elemzéseket a meccsekről, a ranglistákon belüli változásokat, valamint a csapatok nyilvánosságra hozott névsorát, felbontva angol és külföldi játékosokra (ez azért fontos, mert minden csapatban csak négy nem angol játszhat).
- **BOARD ROOM:** itt egy közgyűlést hívhatunk össze. Beszélhetünk a szponzorokkal, kiadványt adhatunk ki, szabira mehetünk, valamint fejleszthetjük a stadiont - ebben az itt olvasható statisztikák is segíteni fognak, úgymint a maximális lehetséges kapacitás, jelenlegi kapacitás és a megrendelt bővítés költségei. A kiválasztott szektoron megjelenő színes pont mutatja annak állapotát (építés alatt, elkészült, és így tovább).
- **MANAGER'S OFFICE:** itt történik az igazi vezetői munka. Pozíciók alapján igazolhatunk új játékosokat, melynek során alkudozhatunk is. Megnézhetjük a kitűzött meccseket, részletesen beállíthatjuk taktikánkat (külön a jobb és bal szögleteket, kirúgást, középkezdést, védekezést, mindent), játékoskeresőt bízhatunk meg a nekünk kellő játékos megszerzésével, megnézhetjük csapatunkat és tulajdonságaik alapján beállíthatjuk a kezdő tizenegyet, meghosszabbítva esetleg a lejárt szerződéseket.
- **PHYSIO:** a sérült játékosaink lábadozását tarthatjuk szemmel.
- **COACH:** segédedzőinkkel beoszthatjuk a csapat- és



Menjetek fiúk, és tépjétek szét az ellenfelet!

csoporttréningek arányát, azon belül részletesen a gyakorolt helyzetekre illetve fejlesztendő tulajdonságokra fordítandó időt (ez utóbbit játékosokra lebontva), valamint innen is változtathatjuk a taktikákat.
- **BOOT ROOM:** itt játszhatjuk le a meccseket. Választhatunk, hogy gyorsan végigpörgetve esünk túl rajta, végignézzük, vagy magunk is aktívan részt veszünk bennük. Az előbbi két esetben csak az előre beállított taktikától függ a siker, míg az utóbbiban a mi tudásunknak is nagy szerepe lesz. Figyelemre méltó újítás, hogy a meccseket négyféle nézetből tekinthetjük meg/játszhatjuk le. Az már más tészta, hogy elég esetlen a grafika, de egy menedzsertől nem is nagyon várható el.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PLAYER MANAGER 2 — KIADJA: VIRGIN

grafika	6/10
hang/zene	0/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **76%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: HD: VIDEO: CPU: CD: ZENE:

METAL MARINES

VAJON MEDDIG KELL MÉG SZENVEDNÜNK A WINDOWS ALATT FUTÓ JÁTÉKOKKAL?

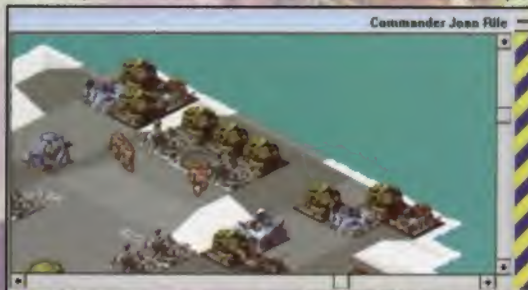


Ez a telep abszolút támadásra van berendezkedve.

Amikor megtudtam, hogy az egyik legkedvesebb SNES játékomnak, a METAL MARINES-nek elkészül a PC verziója, teljesen beindultam. Később jött a hír, hogy csak Windows alatt futó program készül belőle - mindegy, azért még bizakodtam. Végre megérkezett és elmondhatom, hogy a játék témája, stílusa és kivitelezése oly jól sikerült, hogy feledtetni tudja a Windows okozta kellemetlenségeket. Remélem, hogy ti is így lesztek vele.

AZ EMBERISÉG LEGNAGYOBB HÁBORÚJA

A játék sztorijáról nem érdemes túl sok szót ejteni, mert az intróból minden kiderül. A kontinenseket egy csodafegyver kisebb-nagyobb szigetekre szabdalta, melyeket megszállt egy diktátor és hadvezérei. A játékos vezeti a felszabadítók hadseregét, akik lépésről-lépésre foglalják vissza a területeket. Ahogy egyre beljebb haladnak, egyre jobban kiépített ellenállásba ütköznek - a végső cél a Föld lakosságának teljes felszabadítása.



A 3 tagból álló Metal Marine csoport mindjárt lerombolja a bázist.

STRATÉGIAI JÁTÉK MANGA STÍLUSBAN

Az MM egy olyan SVGA grafikájú stratégiai játék, amely külsőleg a Sim City-hez hasonlít, játékmenetében pedig a klasszikus torpedóhoz. Húsz küldetés áll előttünk, melyeket sorban kell teljesíteni, minden sikeresen megoldott feladat után a gép automatikusan elmenti az állást. Megkezdett küldetést elmenteni nem lehet. A feladat minden esetben azonos: felderíteni az ellenfél szigetét és elpusztítani a bázisait, mielőtt ő ugyanezt tenné velünk.

A küldetések 3 féle éghajlati övben játszódnak. Sivatagos, sarkvidéki és mediterrán szigeteken kell harcolni, de a játékmenetet ezek a tényezők nem befolyásolják.

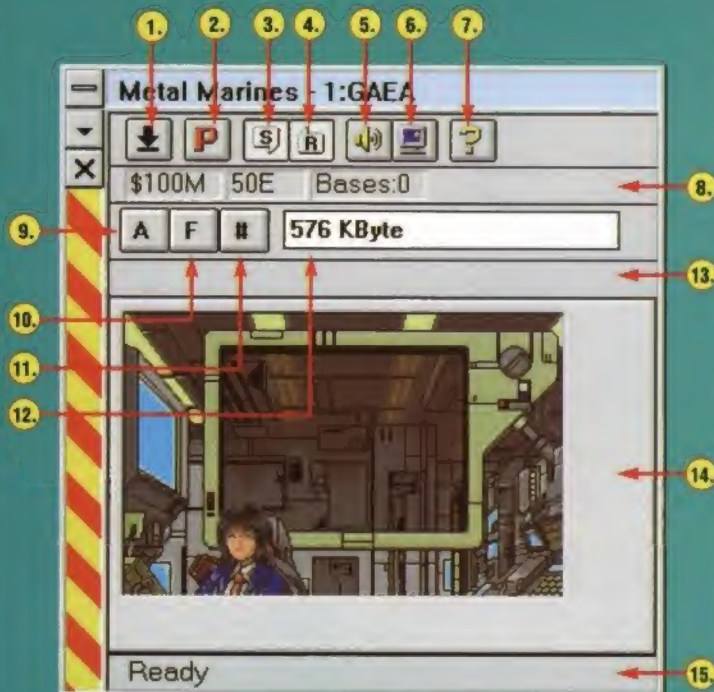
Taktikai ablak

A TA lényegében az irányítóközpont szerepét látja el. Mérete attól függően változtatható, hogy mely részeire van szükségünk a játék során. Hat fő részből áll, alapállapotban minden része be van kapcsolva: felül vannak sorban a vezérlő ikonok, alatta az információs sáv, azalatt a küldött és vett üzenetek kiírására szolgáló rész, ezalatt egy hölgyike, háta mögött egy monitorral, végül a helyzetjelentő sáv.

Vezérlő ikonok:

1: Taktikai menü.
START...: Új játék kezdése
Pause...: A játék felfüggesztése
Abort...: A játék belejezése
Sound...: Zene és hanghatások ki/be
Animation...: A játék közbeni animációk mennyisége
Language...: A játék nyelvének újraállítása
Tactical Command Bar: Vezérlő ikonok ki/be
Tactical Information Bar: Információs sáv ki/be
Communications Send Bar: Küldött üzenetek sávja ki/be
Communications Receive Bar: Vett üzenetek sávja ki/be
Tactical Status Bar: Helyzetjelentő sáv ki/be
2-7: A taktikai menü opcióinak ikonjai
8: A játékhoz szükséges információk olvashatóak le. Első a pénzünk mennyisége (M), második az energiánké (E), a harmadik szám a még ép bázisaink (BASES) mennyiségét mutataja.

A következő 4 ikon akkor használható, ha modemmel vagy két gépet összekötve játszunk:
9: Elküldi a begépelt üzenetet a mi oldalunkon harcoló játékosnak
10: Elküldi az üzenetet ellenfelünknek
11: Mindkét fél megkapja az üzenetet
12: Ide kell begépelni az üzenetet
13: Ide íródnak ki azok az üzenetek, melyeket mi kapunk a játék során
14: A monitoron láthatjuk, hogy kitől származnak a kapott üzenetek
15: Itt kapjuk meg a játék menetével kapcsolatos információkat



BASE

A bázisok a játék legfontosabb elemei. Minden küldetés előtt (adott idő alatt) el kell helyezni a szigetünkön bázisainkat. Csak addig van lehetőségünk a harcra, amíg van ép bázisunk.

- Bázist újraépíteni nem lehet.
- SOHA ne tegyünk bázisokat egymás mellé vagy feltűnő helyekre.
- Lehetőleg álcázzuk a bázisokat.

METAL MARINE

A MM-ok toronymagas, jól felfegyverzett robotok, védekezésre és támadásra egyaránt alkalmasak. Miután megépítettük őket, automatikusan őrzik a körülöttük levő területet az ellenséges MM-okkal szemben. Ha legyőzték a támadót, maguktól visszatérnek a helyükre. A robotokat támadásra is lehet használni, ehhez el kell őket küldeni az ellenfél szigetére: a bal egérgombbal klikkeljünk a MM-ra, tartsuk benyomva a gombot. Vigyük át a kurzort az ellenfél szigetének azon pontjára, ahová a robotot tenni akarjuk, majd engedjük el a gombot (ha adottak a feltételek a szállításra, a kurzornyíl mellett egy kör is megjelenik). Ekkor egy szirénát hallunk (a sárga/piros keret mozog), kb. 5 másodpercünk van, hogy igény esetén további 2 robotot is elküldjünk (egy transzport maximum 3 robotot vihet el, ha van rá elég energiánk). Ezeket ugyan úgy kell elhelyezni, mint az elsőt, tetszés szerinti helyre. A robotok építése 20M-ba kerül, szállításukhoz egyenként 20E üzemanyag kell. Ha a JOBB gombbal klikkelünk egy már meglévő MM-ra, 60M-ért felerősíthetjük (BUILD UP...), ekkor arany színű lesz. A felerősített robot fegyverzete és páncélzata jóval komolyabb. Az elküldött MM addig harcol, amíg el nem pusztítják, vagy amíg talál célpontokat a hatósugarában (ha már nem, visszatér a bázisra). Az elpusztult MM üres indítóállványára újabb robotot építhetünk, nem kell feltisztítani.

ARMORED GUN POD

A gépágyúfészek 10M-ba kerülő védekezésre használható építmény. A tüzérek automatikusan lőnek a körzetükben megjelenő MM-okra. Az egymás mellé okosan telepített fészkek kereszttűzbe veszik a támadó robotokat. Egy felerősített MM akár 3-4 fészket is képes elpusztítani.

ACTIVE MINE FIELD

A taposóaknák (10M) a támadó MM-ok ellen hatásosak, mivel számukra láthatatlanok. Ha rájuk gyalogol a robot, a páncélzata folyamatosan romlik. A gépágyúfészkekkel kombinálva tökéletes védelmi rendszer építhető belőlük.

MISSILE

A rakéta az egyik leghatásosabb támadófegyverünk. Minden rakéta 9 önálló robbanófejet tartalmaz, melyek a becsapódási helyet és környékét (egy 3x3-as területet) pusztítják el. A rakétákat a MM-ok elküldésével megegyező "átrakásos" módszerrel lőhetjük ki a célra: az egér BAL gombjával klikkeljünk rá a rakétára, tartsuk benyomva a gombot, majd vigyük a kurzort a célterületre.

- A szimpla rakétákat az elhárítófegyverek könnyűszerrel leszedik. Soha ne lőjünk szimpla rakétával PONTOSAN olyan célra, melynek közelében elhárítórakéta van - inkább a 3x3-as területet figyelembe véve mellé vagy elé célozzunk!
- A rakéta a pusztításon kívül felderítő feladatot is ellát. Amely terület felett elhalad, azt már "feltérképezve" láthatjuk a rajta levő ellenséges építményekkel együtt.
- A már meglévő rakétasilóinkat 40M-ért továbbfejleszthetjük (dupla rakéta, biztosabb találati arány, nagyobb pusztító erő), ha a JOBB gombbal (BUILD UP...) rájuk klikkelünk. A szimpla rakéta üzemanyaga 4E, a duplázé 8E.

ANTIMATTER MISSILE (ICBM)

Az antianyag rakéta borzalmas pusztításra képes, de iszonyú drága és körülményes fegyver. Építése 255M-ba kerül és egy 3x3-as terület szükséges hozzá. A rakéta kilövéséhez 950E energia kell. Csak akkor érdemes megépíteni, ha biztosan meg tudjuk védeni a silót és plusz gyáraink is vannak, melyek meggyorsítják a termelést. Az ICBM rakétát fellövés után elhárító rakétákkal nem lehet kivédeni, csak a silóját érdemes támadni.

INTERCEPTOR MISSILE

Védekező rakéta. A támadó rakéták és MM transzportok ellen alkalmazzuk. Az interceptor automatikusan lövi az érkező rakétákat, bár a találati arány a szimpla interceptor esetén elég gyér. Ha a JOBB gombbal klikkelünk egy interceptor állványra, megduplázhatjuk a kilövőcsöveket. Minél közelebb repül a támadó rakéta az interceptorhoz, annál biztosabb a találat. A védekező rakéta 15M-ba került, felduplázása 40M-ba.

INTERCEPTOR RADAR

Ezzel az 50M-ba kerülő radarral fokozhatjuk az interceptor rakétáink találati pontosságát. Borsos ára miatt nem mindegy, hogy hová telepítjük.

CAMOUFLAGE STRUCTURE

A már elhelyezett bázisaink tetejére 15M-ért építhető álcázó épület. Az így eltakart bázist csak akkor lehet felderíteni, ha egy véletlen rakétatalálatnál vagy egy MM támadásnál elpusztul az álcázó burok. Nagyon hasznos védelmi eszköz.

DECOY BASE

Ál-bázis (15M). Külsőleg teljesen azonos a valódival, így az ellenfél ugyanolyan intenzitással támadja, mint azokat. Ha az álcázó épülettel kombináljuk, igen sok időt nyerhetünk addig, amíg az ellenfél igyekszik elpusztítani. Tegyük a sziget elejére, feltűnő helyre!

FACTORY

A gyár 75M-ba kerül és felépülése után meggyorsítja a további termelést és az építkezéseket. Ha több dupla támadórakétát üzemeltetünk, érdemes egy ilyet építeni, így gyorsabban töltődnek újra az állványaink.

WAR ADMINISTRATION HEADQUARTERS

A játék során körülbelül 2 másodpercenként gyarapszik 1M-mal a pénzkészletünk. Ez a 75M-ba kerülő iroda plusz 1M-mal növeli a vagyonunkat ugyanezen idő alatt.

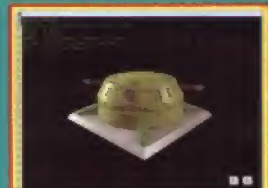
ENERGY PRODUCTION PLANT

A MM-ok indításához és a rakéták kilövéséhez szükséges energia nagy kincs, kb. 2 másodpercenként termelődik 1E. Ez az energiaközpont plusz 1E-vel növeli készleteinket. Akkor nagyon fontos, ha egyszerre 3 MM-t akarunk többször egymás után támadásba lendíteni.


BASE

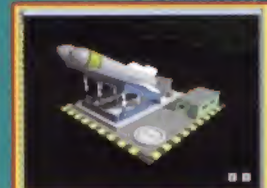
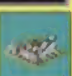


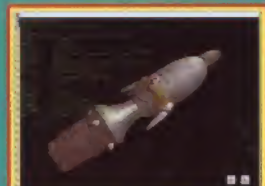
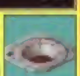
METAL MARINE

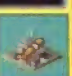


ARMORED GUN POD

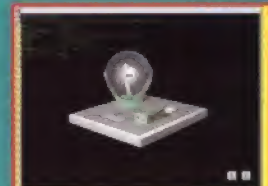
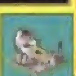


ACTIVE MINE FIELD

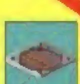


MISSILE


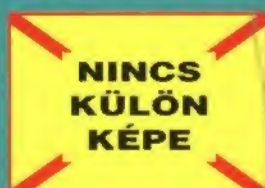

ANTIMATTER MISSILE (ICBM)



INTERCEPTOR MISSILE


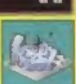

INTERCEPTOR RADAR


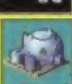

CAMOUFLAGE STRUCTURE

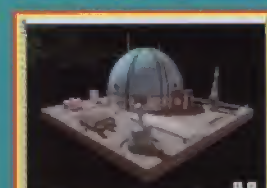

NINCS KÜLÖN KÉPE
DECOY BASE



FACTORY



WAR ADMINISTRATION HEADQUARTERS



ENERGY PRODUCTION PLANT




Minden pálya más-más helyzet elé állít: van, amikor a szigeteken előre kiépített állások vannak, van, amikor teljesen tiszta lappal indulunk. Egy dolog állandó: az ellenfél szigetei mindig jól be vannak telepítve, sőt, a későbbi missziókban már oly mértékű a kezdeti túlerő, hogy csak tucatnyi újrakezdés után lehet megtalálni a győzelemhez vezető taktikát. Többek között ezért csodás program az MM - minden küldetést eltérő módon lehet megnyerni. A játék kezelése egérrel történik (mindkét gombot használni kell) és először nagyon bonyolult, ezért a játék kezdése előtt érdemes a leírást végigolvasni.



Ellenfelem állásai már meg vannak gyengítve, de még mindig van egy bázis valahol.

KEZDJÜK A LEGELEJÉN...

A Windows indítása és a program installálása után a METAL MARINES ikonnal kezdhetjük az akciót. A gép bekéri, hogy milyen néven akarunk szerepelni (ez egyben a mentett állás neve is lesz, a jövőben a név beírásával tudjuk az állásokat azonosítani és bekérni) és a CONTINUE opcióval továbblép. Ekkor a képernyő bal felső sarkában megjelenik a TAKTIKAI ABLAK (továbbiakban TA). Az ablakban egy űrhajót látunk száguldani az óceán felett, aki nem akarja megnézni az intrót, az nyomjon F4-et (a küldetéseket mindig az F4-gyel lehet elkezdeni). A program szépen betölt még három ablakot (eléggé egymásra gányolja őket) és már kezdhetnénk is - de előbb nyomjunk F2-t, ezzel pauzáljuk az akciót. Amíg mindenki meg nem találta a neki tetsző megoldást, ajánlom, rendezzétek úgy el az ablakokat, mint itt az egyik képen látható - így elég jól nyomon lehet követni a csata menetét. Háromféle ablak szerepel a játékban: a TA, az ÉPÍTKEZŐ ABLAK (ÉA) és a SZIGET ABLAK (SZA). Mielőtt továbblépnénk (F2) lássuk a három ablaktípus jellemzőit (a taktikai ablakot külön táblázatban láthatjátok):

ÉPÍTKEZŐ ABLAK

A jobb sarokba tettük az ÉA-t, de most itt egy bázis ikonja látható: ez minden küldetésénél így indul, ekkor kell tetszés szerinti helyre elhelyezni a bázist (a későbbiekben mindig 3 bázisotok lesz). Építkezni csak vízszintes, "tiszta" területre lehet (hegyoldalba, vízbe nem) - keressetek egy ilyet és dupla klikkel (bal gomb) helyezzétek el a bázist (eltűnik a föld alatt). Ezután jelenik meg a 12 ikont tartalmazó ÉA.

- Ahhoz, hogy az ÉA-ból egy objektumot felépíthessünk, elég pénzünknek kell lenni. A telepítés úgy történik, hogy egyszer ráklikkelünk a kívánt objektumra (alatta kék szín jelenik meg), majd duplán klikkelünk arra a helyre, ahova tenni akarjuk. Ekkor megkezdődik az építkezés.

- Ha olyan helyre akarunk építeni, ahol már van valami (fa, ház, romok) el kell takarítani az akadályt. Először duplán kell klikkelni a letisztítandó területre (ez 5M-ba kerül), majd ezután tudunk építkezni.



Az ablakokat ilyen módon ajánlatos elrendezni.

SZIGET ABLAK

A játék során két sziget ablakot használunk. Amelyik felett az általunk megadott név olvasható, az a mi szigetünk (a keret sárga/piros színű) értelemszerűen a másik ablak az ellenfél szigetét mutatja (sárga/kék színű keret). A szigeteken mozogni az ablakmozgató nyilakkal lehet. Egy másik mód, ha vízre vagy hegyoldalra klikkelünk a bal gombbal és nyomvatartás közben a megfelelő irányba húzzuk az egeret.

A játék további kezelését úgy mutatom be, hogy elmagyarázom az ÉA 12 objektumának rendeltetését. Egy fontos dolog van csupán: ÉPÍTKEZNI és TÁMADNI csak úgy tudunk, ha az ellenfelünk éppen nincs ellenünk akcióban. Ellenkező esetben a gép nem hajtja végre azonnal az utasításunkat, csak miután véget ért a támadás (becsapódtak a rakéták, elmentek a MM-ok).



Ha végre felépül az ICBM siló, jelentősen megnőnek esélyeink.

Az építkezést, mozgást és a támadást teljes egészében az egérrel és annak BAL gombjával intézzük. Ha a JOBB gombot használva klikkelünk egy már meglévő objektumunkra, akkor egy speciális menüt kapunk. Ez a menü attól függően változik, hogy mire klikkeltünk - az objektumok ismertetésénél erre külön kitértem. Jobb klikk után egy dolog közös: minden esetben megkapjuk, hogy az adott objektum milyen hatékonysággal működik.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

METAL MARINES — KIADJA: MINDSCAPE

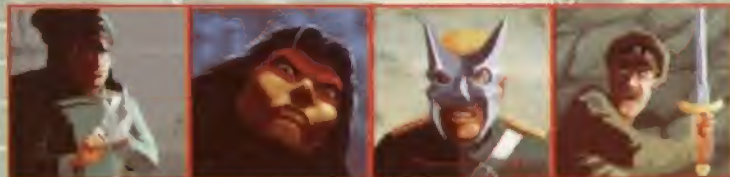
grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **80%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 12MB	VIDEO: SVGA
	CPU: 386	CD: 0	ZENE: SB, SNPRO, GUS, ROLAND, ADLIB

PRISONE

EGY JÖVŐBŐL JÖTT HARCOS AZ



1937 januárjában a Déli-sark partjainál Björn Hamsun, egy híres felfedező fia, a Royal Navy egy O'Leary nevű tisztjének a segítségével megszökik egy titkos náci katonai bázisról. A két ember egy tankkal menekül, s három "Streng Geheim" (Szigorúan Titkos) feliratú ládát visznek magukkal. Egy német vadászgép támad rájuk, miközben éppen átrámolnák a ládákat az HMS Victoria nevű angol tengeralattjáróra. Szerencsére a tengeralattjáró légvédelmi ágyújával sikerül a gépet lelőni, ám a csata közben az egyik láda leesik a jégre. Amikor O'Leary éppen fel akarná venni, a ládából furcsa csápok törnek elő, magukkal ragadják áldozatukat, s a többiek már csak egy csillag alakú lyukat találnak a jégen. Björn Hamsun sokkot kap, de megmenekül, s a maradék két ládával együtt felviszik a hajóra. Az óceán alatt az HMS Victoria megpróbál eljutni a Falkland-szigetekre, fedélzetén többek közt a hajó kapitányával, Lloyd századossal és Ryan főhadnaggyal, egy amerikai O.N.I. ügynökkel, aki ugyan csak megfigyelőként volt jelen, de úgy tűnik volt rá oka.

H.P. Lovecraft rajongói ismét egy újabb remek kaland elébe néznek, természetesen ismét az Infogrames jóvoltából. A Prisoner of Ice ugyanis az író "At the Mountains of Madness" című novellája alapján készült, s mindemellett a cég előző játékának, a Shadow of the Comet folytatásának is tekinthető. Az alaptörténetnek egyébként van egy kis valóságalapja is, a nácik ugyanis 1935-ben valóban létrehoztak egy titkos kutatócsoportot Ahnenerbe néven, amely okkult tudományokat tanulmányozott.

A játék minőségéről már a képeink is tanúskodnak: a hátterek egytől egyig szkennelt, retusált festmények, a szereplők mindegyike pedig Motion Capture technikával készült, magyarul igazi színészek mozgásait vették fel. Mindebben, ha 8MB RAM-mal rendelkezünk, SVGA felbontásban gyönyörködhetünk, s ezalatt digitalizált zenéket hallhatunk (összesen 40 percet tesznek ki), melyek közül nem egy olyan valódi hírességektől származik, mint például Wagner. A játék irányítása is minden igényt kielégít, roppant egyszerű: bal egérgombbal tudjuk a tárgyakat használni illetve felvenni, jobb egérgombbal tudunk vizsgálódni, nézelődni, a képernyő tetejére irányítva a pointert az inventorynkat hívhatjuk elő, Esc-pel pedig az options menübe jutunk. A program igen hasznos újítással is szolgál: azon kívül, hogy bármennyi állást menthetünk, a játék a veszélyes helyzetek előtt automatikusan ment egy JOKER állást, tehát elhalálozás esetén sem ér bosszúság minket.

A HMS VICTORIA FEDÉLZETÉN

Lloyd kapitány, miután leadta rádión a "POLARIS" hadművelet félsikerét, közli velünk, hogy O'Leary halála miatt mi lettünk a rangidős tiszt a kapitány után. Beszéljünk vele. Miután kikérdeztük őt, egy ellenséges hajó jelenik meg a radaron, s pillanatokon belül mélységi bombák záporába kerülünk. A raktárhelyiség sérül meg, ahol tűz üt ki, s a berámolt két ládán olvadni kezd a jég. Mikor a raktárba érünk, az oda beosztott fickót ramaty állapotban találjuk, valamit a ládákról akar mondani, azonban meghal. Lloyd kapitány nem lát semmi különöset, ám a következő pillanatban őt is elragadják a csápok. Hősünk gyorsan rázárja a raktárat. Kapjuk fel a poroltót, oltsuk el a tüzet, és távozzunk. Szóljunk a kormányosnak Lloyd kapitány haláláról, azaz vegyük át a parancsnokságot. Nyissuk ki a kapitány asztalán a fiókot, s vegyük ki belőle a kódkönyvet, a szalagos magnót és a kulcsot. Menjünk a hálóhelyiségbe, s vegyük fel a medált a jobb alsó sarokból, valamint az ágyak alól a jégszegeket és a mentőmellényt. Ezután küldjük a Hamsun mellett őrködő Wayne-t vissza a hídra segíteni Driscollnak, majd a delíriumos Hamsunt hipnotizáljuk a medállal. Ekkor Hamsun különös varázsigét kezd el ismételgetni, ezt vegyük fel a magnóra. Amikor visszatérünk a hídra egyszer csak a szörny kitöri a raktár ajtaját, ami halálra zúzza szegény Wayne-t. Játsszuk le a varázsigét, mire a szörny megsemmisül. Wayne nem éli túl a balesetet, ám hamarosan újabb csapás éri hőseinket: noha a radaron semmi sincs, valami megrázza





Quincynek ütött az órája: a szörny csápjai közül nincs menekvés.



A kirobbanó páncélajtó halálra zúzta szerencsétlen Wayne-t.

...ER OF ICE

ŐSI CTHULHU DÉMONAI ELLEN

a hajót, és lyuk keletkezik a torpedó teremben, Hamsun pedig eltűnik. S.O.S jelzést kell küldenünk, s helyre kell hoznunk a károkat. Menjünk le a motorházba, ahol a rázkódástól egy gerenda alá szorult a gépészünk, Stanley. Szóljunk Driscollnak, hogy valamin kontaktusban kéne maradnunk egymással (Contact), aki erre egy walkie-talkiet nyom a kezünkbe. Menjünk vissza le, kapcsoljuk be a csörlőt jobbra (Switch), és a walki-talkie-n szóljunk fel Driscollnak, hogy indíthatja. Miután kiszabadítottuk Stanleyt, kérdezzük tőle a rádió frekvenciát, amivel Lloyd a bázissal tartotta a kapcsolatot. Először csak síránkozik, de amikor közöljük vele a kapitány halálát, elmondja amit akartunk. Vegyük fel a földről a csavarkulcsot, menjünk fel, s használjuk a kódkönyvet a rádión, azaz küldjünk S.O.S.-t. Veszik is az adásunkat, de újabb probléma merül fel: nevezetesen hogy mi viszont nem tudunk felmerülni, azaz nem fognak minket észrevenni. Akasszuk le a hálóterem faláról a fejszét, s verjük szét vele a hídnál az elektromos szekrényt. Kapcsoljuk át úgy az áramköröket, hogy értelemszerűen mindegyik vezeték áramot kapjon. Ezzel újra kinyitható a torpedóterem zsilipajtaja (a hálóteremben). A villáskulccsal szereljük le a kitört ajtóról a nyitókereket, s menjünk a raktárrészbe. Húzzuk a fábunkra a jégszegeket, amivel eljuthatunk a raktárajtók mellé, ahol nyissuk ki a kis szekrényt a kulccsal, s vegyük ki a jelzőpisztolyt. Menjünk le a torpedó terembe, vegyük fel a pisztolyba a muníciót, majd helyezzük a kerekünket jobbra a falon a lyukba, s a segítségével szivattyúzzuk ki a vizet. Nyissuk ki a torpedó silót, és nyissuk fel a 26-os torpedót, ami szerencsére üres, tehát belebújhatunk. Szóljunk fel a rádión Driscollnak, hogy indíthatja.



Hogy el ne csússzak, a szétrancsolódott korlátot egy kábellel pótoltam.

EDWARDS BASE 1937. JANUÁR 13.

Szerencsésen elvontattak minket a Falkland-szigetekre, ahol Sears százados közli velünk, hogy a küldetésünk véget ért. A beszélgetés után egy katona érkezik, aki jelenti, hogy egy film érkezett egy bizonyos Miss Molly-tól, akiről Searst kérdezve kiderül, hogy egy kémünkről van szó. Az irodában meg kell várnunk Quincy hadbiztost a szolgálati beosztásunk miatt. Várakozás közben nyissuk ki a jobboldali asztal fiókját, s vegyük ki belőle a papírt, majd csenjük el az asztalról az aktánkat és a doboz cigit. Ekkor Quincy lép be, s átadja a beosztásunkat.

Ezalatt az alagsorban láthatjuk, amint a rejtélyesen előkerült, gyengélkedőn lévő Hamsun különös átalakuláson megy keresztül. Mialatt riadóztatják az őröket, csórjuk el az asztalról a filmet, s vigyük el a vetítőterembe. Beszéljünk a gépkezelővel, akit Quincy laktanyafogságra ítélt, ezért mondjuk, hogy mi sem kedveljük Quincyt. Adjuk neki a cigit, majd kérjük a film lejátszására, s adjuk neki oda a tekercset. A filmen azt láthatjuk, amint a jégbefagyottakat kiemelték a lelőhelyükről. Hátul a polcon találhatunk külön egy könyvet, aminek a félbetépett lapja illik a mi lapunkhoz, így egy teljes számot kapunk. Jegyezzük meg, majd irány ismét az iroda. Útközben a doktorral találkozunk, aki közli Hamsun eltűnését, valamint, hogy valami zöld nyálkát talált az ágyánál. Mielőtt visszamennénk az irodába, térjünk be a rádiós szobába. Gőzöljük le a teáskannával az aktánkról a fényképünket, majd kérdezzük a rádióst az üzeneteinkről (Radio Message). Akad is egy üzenet Washingtonból: kiderül, hogy áruló van a bázison, s utasítanak, hogy nézzünk szét a személyi akták között. Kérdezzük a rádióst az aktákról, aki viszont McLaglenhez irányít minket, mi viszont mondjuk, hogy ő mondta (McLaglen), hogy hozzá forduljunk. Erre elmondja, hogy az aktákat a fegyverszoba mellett raktározzák. Menjünk Sears irodájába, s a kép mögötti széfet nyissuk ki a könyvben olvasott számmal. Vegyük ki a kulcsot és a pecsétnyomót, s ez utóbbival pecsételjük le a Sears asztalán lévő belépési engedélyt, s ragasszuk rá a fotónkat. Csukjuk vissza a széfet, menjünk ki, hívjunk liftet, majd lent adjuk oda az engedélyt az őröknek. Először menjünk a raktárba, ott vegyük le a polcról a régi üres konzervdobozt. Irány a gyengélkedő, az asszisztensnél kérjünk kivizsgálást (Appointment), majd a dokinál panaszkodjunk a gyomrunkra (Stomach). Amikor kérdi, mit ettünk, adjuk oda a konzervet, mire megdöbbenve elsiet gyógyszerért. Ezalatt csórjuk el a könyvét az asztalról, amit adjunk oda a fegyverszoba őrének. Így benyithatunk a fegyverszobába, ahol a Bureau 13-ból már ismerős trükköt alkalmazzuk: tegyük el a poroltót, vegyük fel a pasas cigijét, amit dobjunk a papírkosárba, majd bújjunk el jobbra, a polc mögé. A fegyverraktárban persze kényelmetlen a tűz, tehát nyomban elmenekülnek. Oltsuk el a tüzet, s menjünk balra az iratraktárba. Nyissuk ki a fiókot, ahonnan azonban az összes aktát elvitték, kivéve egy bizonyos Parkerét. Amikor távoznánk, Searsbe botlunk, aki gratulál tűzoltó munkánkhoz, majd az irodájában közli, hogy az utolsó láda is üres immár, s hogy egy embere is eltűnt, tehát érdeklődik, hogy valójában mi is történt a tengeralattjárón. Számoljunk be a szörnyről, és a varázsigéről, mire Sears visszaküld minket a hajóra némi bizonyítékért.



A portás megzavarta Harlandot, a náci kémet munka közben: ezzel a halálos ítéletét írta alá.

A hajón vegyük fel a kábelt, s burkoljuk a hiányzó korlátrészre. A hajó végénél a földön egy kis szekrényt találunk, benne egy tengerészkulcsot, amit rakjunk össze, s nyissuk ki vele a hajó bejáratát. Bent menjünk a hálófülkébe, s vizsgáljuk át a szekrényt, melyben egy papíron újabb varázsigét találunk. Mikor távoznánk, egy újabb szörny jelenik meg, lépjünk tehát a hajó önmegsemmisítő berendezéséhez, s indítsuk el a kulccsal. Menüküljünk el gyorsan.

A hajó felrobban, közben Sears eltűnik, a rádiós halott, a bázison teljes a káosz. Dr. Trevor is izgatottan jelenik meg, s megmutatja miket fedezett fel Hamsun vérének vizsgálatakor, valamint mutat egy kis könyvet, ami Hamsunnál volt. Ebben egy trükk van leírva, mellyel a szörnyeket vissza lehet küldeni az űrbe. A trükk első felét rögtön alkalmazza is hősünk, ugyanis a kórteremben egy szörny éppen Quincy-vel végez, tehát Ryan a lény saját vérével rajzolt pentagrammában foglyul ejti a szörnyet. Quincy utolsó szavaival a trükkhöz szükséges Mnar követ említette, amit az iroda térképe mögött találhatunk. Vegyük fel a doki asztaláról a tűt, s Sears irodájában szúrjuk a térképbe, mire egy titkos rekeszből a Mnar kő és német dokumentumok kerülnek elő. Űzzük el a szörnyet a kővel.

Ezután mint az a dokumentumokból kiderül, Sears volt az áruló, s mindemellett egy John Parker nevű tudósnak, Hamsun barátjának a nyomára bukkanunk, aki egy Hamsunnak írt levelében egy könyvről tesz említést Buenos Airesben.


A könyvtár legfelső szintjére nem is volt olyan könnyű feljutni.


Új fegyveremmel könnyedén porrá zúzhattam akár egy több mázsás sziklát is.

BUENOS AIRES 1937. JANUÁR 16.

A múzeumban a portásnál rögtön érdeklődjünk a könyv iránt. Mint kiderül épp most olvassa az igazgató, tehát vár minket Parker professzor lányával, Diane-nel együtt. Közben kiderül az is, hogy a prof eltűnt, s a múzeumból épp most loptak el egy ritka értékes ősrégi kőkorongot, a solar disc-et. Miután megismerkedtünk Parker lányával, közöljük a kódszót az igazgatóval, ezután ugyanis hajlandó beszélni. Elmondja, hogy szerinte a solar disc-et Parker rejthette el valamilyen okból. Ezután egy kis felolvasást hallhatunk a keresett könyvből, melynek csak ez az egy példánya létezik a világon.

A történet az Aymara indiánokról szól: Tihuanacoba egy nap egy szőke hajú, álarcos ember érkezett, legyőzte az uralkodót, ő maga volt Nyarlathotep. Nyarlathotep megtanította az indiánokat az időben utazni, vissza a Nagy Öregekhez, jóval az emberiség születése előtti időkbe. A Nagy Öregek hatalma a kegyetlenségükben rejlett, az ellenük lázadókat jégbe börtönözték. Nyarlathotep azt mondta az Aymara indiánoknak, aki kiszabadítja a jég rabjait, az válik az uralkodójukká és az lesz képes a Nagy Öregeket és a Nagy Cthulhut visszahívni a Földre a csillagok bizonyos állásakor.

Az előadás után egy náci kém jelenik meg, aki azonnal lelövi a méltatlankodó portást. Ám egyszercsak hirtelen valahonnan előbukkan egy hasonmásunk, lelövi a gazfickót, s újra eltűnik. Mielőtt átgondolhatnánk mi is történt, az igazgató ad egy lapot a könyvből, majd el kell bújnunk, ugyanis hamarosan a rendőrség is megérkezik. Miután elvitték az igazgatót, menjünk a könyvtárba Diane-nel. Vegyük fel a sarokból a könyveket és a pálcát. Jobbra a polcon találhatunk egy különálló könyvet, ezt mozdítsuk el, s menjünk be a kinyílt rejtekajtón. A túloldalon javítsuk meg a létrát a pálcával, s másszunk fel. Ezen a szinten egy helyen üres helyeket találhatunk a polcon. Rakjuk oda a könyveinket a következő sorrendben: Sophocles, Shakespeare, Goethe. Menjünk fel az így kibújt rejtett lépcsőn, majd ott jobbra nézzünk el, Diane mögé, mivel arra egy feljárót találunk. Legfelül mozdítsuk el Homer szobrának a fejét, s vegyük ki a Poe alatti rejtekhelyről a kulcsot, amivel menjünk ki a teraszra. Ott másszunk fel Vénusz szobrára, majd onnan ugorjunk át Jupiterre. Innen már el tudjuk érni a Diszkoszvető korongját, ami úgy tűnik, hogy a keresett Solar Disc-kel azonos. Nem sokáig birtokolhatjuk azonban, mivel megjelennek a nácik.

SCHLOSSADLER BASE 1937. JANUÁR 17.

A börtönben találkozunk végre Parkerral, de ugyanitt sínylődik Björn apja, Peter Hamsun is. Vegyük fel az asztalról a kanalat, s a vékony falon kaparjunk lyukat Parker felé. Ekkor elmondja, hogy mi is történt vele egykor Illsmouth-ban. (Vagyis hogy mi történt a Shadow of the Comet-ben.) Vigyázzunk, nehogy észrevegyenek minket guggolva. Hamarosan az összes társunkat elviszik valahová, hozzánk pedig bejön Dietrich, a bázis parancsnoka, s egy levelet akar velünk aláíratni, amivel Washingtont akarja félrevezetni. Miután távozik, a levéllel tömjük el a mosdót, majd vegyük fel a széket. A kiszivárgó vizet látva hamarosan benyit az őr, akinek vágjuk a fejéhez a széket. Vonszoljuk a cellába az őrt, vegyük el a kulcsait, s zárjuk magunkra az ajtót. Húzzuk az asztalt a szellőző alá, tegyük rá a széket, s felmászva lazítsuk ki a kanállal a szellőzőrács csavarjait.



A csőrendszeren keresztül egy barlangba jutunk, benne egy jégbefagyott rabbal. Mozdítsuk el a cseppkövet, mire egy kőlap mögött egy rubin és egy ametiszt válik láthatóvá. A két drágakövet helyezzük a nagy koponya szemgödreibe, ekkor kinyílik a koponya szája. Egy újabb barlangba érkezünk, it már még több rab olvadozik. Itt gyorsan kell cselekednünk! Vegyük ki a csilléből a pajszert, s pattintsuk le a szikla szélét a lávánál. Iz-


Behelyeztem a két drágakövet a koponyába, s szezám tárult.


Nem sokáig örülhettünk a Solar Disc-nek, ugyanis Dietrich jelent meg az embereivel.

zítsuk fel a pajszer végét a kiömlött lávában, s nyomjuk a csille kerekéhez. Lökjük meg a csillét, mire kinyílik jobbra a kapu, s ha elég gyorsak voltunk, még ki tudunk menekülni az időközben kiolvadt szörny elől. A ventillátoroknál akasszuk meg a nagy propellert a vassal, s másszunk be mögé, így egy labor szellőzőjéhez jutunk, éppen ahová összegyűjtötték a barátainkat. Dietrich lép ki hamarosan a Sun Gate-ből Narackamous, a varázsló kíséretében. A szemünk láttára likvidálja Miss Molly-t, azaz Von Ebernachtot, majd mielőtt a Sun Gate-en keresztül távozik Illsmouth-ba, a barátaink számára is gondoskodik társaságról, egy szörnyről. Lökjük ki a rácsot, s olvassuk el a könyvlap varázsigéit. Sikerül a művelet, ám valami miatt a Sun Gate magába vonzza hősünket.

SCHLOSSADLER BASE 2037. JANUÁR 17.

Száz évvel később már egy kicsit elhanyagolt a bázis. Nézzük meg a komputeren, hogy mi történt. Egy Howard Philips Parker nevű fickó üzenetét hallhatjuk. Elmondja, hogy az apja John Parker volt, és hogy még a teljes káosz előtt született, miután az apja egy titokzatos Ryan nevű ember segítségével megszökött Schlossadler Base-ről. Apja megismertette vele a Cthulhu mítoszt, s ráhagyta a Mnar követ. Jómaga kikísérletezett egy hatásos fagyasztó fegyvert, s 1989-ben megpróbált behatolni Schlossadler Base-be, hogy megfejtse a Jég Rabjainak a titkát. A szörnyek azonban túlerőben voltak, így hát másolatokat készített a Solar Disc-ről, s visszaküldte a fiát, Yan-t egy megbízható embere kíséretében a múltba. A gyerek nyakában egy H. P. PARKER YAN feliratú "dögcédula" függött, ám ahogy épp beléptek a Sun Gate-be, egy szörny támadta meg őket, s a cédula kettészakadt, s csak az egyik fele jutott el a múltba.

Vizsgáljuk meg a Sun Gate lábánál lévő fél cédulát, s immár egyértelművé válik, hogy kik is vagyunk valójában. Most szedjük össze a teremből a fagyasztó fegyver, az F.N.D. három részét, majd keressük meg a kezelőpulton az elemet, amit rakjunk be a scanner nyílásába. Indítsuk be a gombbal, s a képernyőn használjuk a fegyver részeit (a nitrogén tölteteket nem kell), így ugyanis hősünk összerakja. A fegyverrel robbantsuk szét a szekrény előtti sziklát, s nyissuk ki a szekrényt. Vegyük ki a Mnar követ, és a solar disc másolatát. Ez utóbbit használjuk magunkon, így visszajutunk 1937-be. Ott olvassuk fel újra a varázsigét, majd a többiekkel beszélve a Sun Gate-en keresztül küldjük biztonságos helyre őket. Ezután még akad egy kis elintéznivalónk a könyvtárban (a náci ügynökről van szó a múltban), majd mi is Illsmouth-ba vesszük az utunkat.


Miután az áruló Sears századosra rászakadt az égő csillár, az egész barlang lángba borult.

Bár az igazi lovecrafti hangulatot egy játék sem tudja megteremteni, a Cthulhu mítosz rajongóinak azért a Prisoner of Ice is kellemes borzongást biztosít.


A Miss Molly fedőnévű kémünk, Von Ebernacht leleplezödött, Dietrich tehát megszabadult tőle.

ILLSMOUTH 1937. JANUÁR 18.

Narackamous Csarnokában találjuk magunkat bezárva. Húzzuk meg a koponyánál egy gyűrűt, mire egy különös dombormű emelkedik ki a földből. A rajta lévő nyolc szimbólumot csoportosítsuk a következőképp (párosával lehet cserélni őket): felül legyen a négy elem, azaz a jég, víz, tűz, levegő, alattuk pedig hozzájuk párosítva az istenek: egy rab, Dagon, Nyarlathotep, Cthulhu. Ekkor megjelenik az ördögi könyv, a Necronomicon, aminek zárjába illesszük bele a Mnar követ. Hatására egy áldozati kardot kapunk, valamint két szellem, Narackamous és Lord Boleskine szelleme jelenik meg. Az előbbi persze fenyegetőzik, az utóbbi pedig tanácsot ad, hogyan lehet megsemmisíteni a szikla-kört. A szellemek ezután eltűnnek, vegyük tehát fel a Necronomicont, s távozzunk. Egy olajjal teli barlangban folytatjuk utunkat egy ladikkal. Egy másik csónak is érkezik viszont, Searsszel, aki jó kardforgató hírében áll. Tereljük el a harcról a figyelmét, s kérdezzük a családunkról (Howard Parker, John T. Parker), majd a Nagy Öregekről (Great Old Ones). Ekkor egy kis mesébe kezd, miként hagyta cserben apánkat a "megbízható" embere, ő volt ugyanis az, aki áthozott minket az időkapun, de miután megérkezett, árvaházba adott minket, ő maga pedig átpártolt a Cthulhu hívőkhöz. Ezek után végezni akar velünk, tehát gyorsan vágjuk el a feje feletti égő csillár kötelét. A lángok közül mi is csak alig menekülünk meg. A következő helyszínen törjük össze a jobbszélső maszkot, amiből a kiáramló homok eloltja előttünk a tüzet. Keressük meg a földön a mozgó követ, tapossunk rá, s menjünk ki a hatalmas koponya szájánál kinyílt ajtón.

Most már csak a szertartás megakadályozása van hátra: védjük ki a varázslatokat a kardunkat magunk elé tartva, majd - Boleskine tanácsa szerint - amikor Dietrich átalakul a fém-álarcossá, dobjuk a körre a Necronomicont. Ezzel a szikla-kört a solar disc-kel együtt visszaküldtük az idő mélységébe, mi pedig választhatunk egy tragikus befejezés vagy egy Happy End között, s végül még azt is láthatjuk, hogy Dietrich hova érkezik...

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PRISONER OF ICE — KIADJA: INFOGRAMES

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■□□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DX
CD: 1 ZENE: SBII SBPRO GUS ROLAND ADLIB

MARCO POLO

Az összhatás tökéletes, már csak a vizipipa hiányzik

Végre egy játék, amely nem öncélú, hanem hatalmas mennyiségű ismeretanyagot is átad a játékosnak úgy, hogy az azt észre sem veszi. A Marco Polo című játékból ugyanis süt a középkori Ázsia hangulata, zenéjével, tájaival, szokásaival, embereivel együtt.

"A CÉL AZ ÚT"

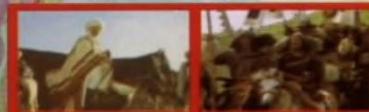
A játékban célunk nem más, mint a lassú és eleinte elég veszélyes meggazdagodás. Ez alatt természetesen nem csak az árucikkek városból városba



A táborban karavánunkat "tankolhatjuk fel".

Tehát ott tartottunk, hogy megtörténtek az alapbeállítások. Ezután már csak az induló helyszínt kell kiválasztanunk, és indulhatnak a kalandok. A városokhoz érve eldönthetjük, hogy bemegyünk a főtérre, vagy a falakon kívül maradva karavánunkat rendezgetjük. Ha az utóbbinál maradunk, a táborunkba jutunk. Itt tölthetjük fel élelmiszerkészleteinket (azt is láthatjuk, hogy a megvásárolt mennyiség hány fejadagot tesz ki és hogy hány napra elég), vehetünk fel kí-

olyan nagyvárosokban adhatjuk el legjobban, ahol azt nem ismerik. Nagyon fontos, hogy mindig alkudjunk (háromszor lehet), mert így több száz aranyat is kereshetünk vagy megtakaríthatunk, miközben az árus égrefoldre esküdözik, hogy egyszer még a sírba visszük, gyerekei éhenhalnak, feleségét el kell adnia, ha lejjebb viszi az árait. Természetesen információt is gyűjthetünk ingyen vagy pénzért, valamint egyes helyeken küldetéseket is vállalhatuk. Ha végeztünk a városi tennivalóinkkal, azt elhagyva utazhatunk a környező településekre, ha van elegendő ételtartalékunk. Útközben mindig történik valami, akár ha annyi is csak, hogy feljegyzéseket készítünk valamilyen érdekes szokásról







való hurcolását kell érteni, hanem a keresztény hódítás vagy éppen a helyi hatalmasságok nevében véghezvitt küldetéseket is, melyek nem is annyira vagyonunkat, mint megbecsülésünket és hírnevünket növelik. Ha már a hírnévnél és a vagyonnál tartunk, legvégső célunk mindkettő növelése, de ha csak egyik tulajdonságunkra koncentrálunk, akkor is megnyerhetjük a játékot.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

Induláskor a szokásos beállítások mellett (játékosok száma, a játék időtartama hetekben, betöltés/mentés, stb) egy tisztán ismeretterjesztő enciklopédiát is találhatunk, mely Marco Polo feljegyzéseire támaszkodva



A harcosok türelmetlenül várják, hogy felfogadjuk őket.

több tízféle megközelítésből mutatja be a Távol-Kelet kultúráját, a khánok udvarát és Marco életét, melyek alatt a régen nálunk is bemutatott filmsorozatból vett álló- és mozgóképekben gyönyörködhetünk. Itt jegyzem meg, hogy a program az angolul jól tudóknak készült, mivel nagyon sok helyen a megjegyzéseket nem olvashatjuk el, csak élőszóban hallgathatjuk meg - igaz, ilyenkor akárhányszor megismételtethetjük azt. Az elmondottakból már kitalálhattátok, hogy a program teljesen a CD-ről fut, kizárólag az állásmentéseket írja a winchesterre.

séröket (gyalogostól egészen a lovagokig), bővíthetjük kapacitásunkat (gyalogos teherhordóktól a szekerekig illetve tevékig), melyek természetesen igen csak megnövelik "fogyasztásunkat", tehát a máskor hónapokig elegendő kaja ilyenkor egy hét alatt elfogy. Cserébe viszont természetesen védettségünk, illetve a nagyobb szállítható mennyiség által a várható nyereségünk is nő. Ugyancsak a táborban állíthatjuk össze karavánunk felállását, ahol értelemszerűen a lovagokat, a lándzsásokat és az íjászokat kell kívülre helyezni, a szállítókat pedig belülre.

A városban adhatunk-vehetünk árucikkeket, melyekhez kis falvakban juthatunk legolcsóbban hozzá, és

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MARCO POLO — KIADJA: INFOGRAMES

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

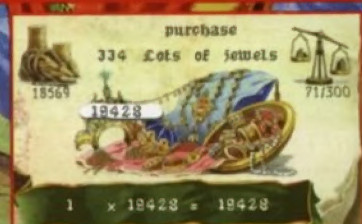
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **79%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 0MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Mint az árból is látszik, első utunk NEM a gyémántkereskedőhöz fog vezetni.

vagy tájról. Néha azonban fontosabb dolgok is történhetnek, például rablók támadhatnak meg, esetleg a halászok nekünk adják a napi fogást, vadászaton elejtünk egy szarvast (mindkettővel az élelemre kiadott pénzt spórolhatjuk meg), vagy az útközben mellénk szegődött helyi urat epilepsziás rohamában ápoljuk, amiért cserébe egy húszezer aranyat érő gyöngysort ad hálája jeléül. Ha egy városhoz érünk, és ott esetleg járvány miatt nem engednek be, próbálkozzunk nyugodtan újra, mert ha bejutunk, mindent sokkal olcsóbban vehetünk meg.

Ancy



Poros, kimerült karavánunk végre megérkezik úticéljához.

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ 576 KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

PC 3,5" AKCIÓ

PEPPER'S ADVENTURE IN TIME	5999
DESCENT	6999
PIZZA TYCOON	7999
BLACK HAWK	6999
DELTA V	6999

AJÁNDÉK: MORTAL KOMBAT II

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC 3,5" AKCIÓ

DREAMWEB	6999
SPACE FEDERATION	5999
MASTER OF MAGIC	5999
DELTA V	6999
NHL HOCKEY	6999

AJÁNDÉK: DAWN PATROL

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ

IRON ASSAULT	7999
ECSTATICA	8999
SUPER KARTS	9999
VOYEUR	6999
DREAMWEB	6999

AJÁNDÉK: FULL THROTTLE

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ

WINGS OF GLORY	8999
VOYEUR	6999
ZORRO	6999
SUPER KARTS	9999
1942 GOLD	7999

AJÁNDÉK: CREATURE SHOCK

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ

INFERNO	6999
DOOM II	9999
DREAMWEB	6999

DESCENT	7999
ARMORED FIST	7999

AJÁNDÉK: DAWN PATROL

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ

BLOODNET	6999
STARLORD	6999
DESCENT	7999
DOOM II	9999
ARMORED FIST	7999

AJÁNDÉK: 1942 GOLD

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

SEGA MEGADRIVE

	F.ÁR	A.ÁR
BARNEY THE DINO	7900	5600
BUBBLE AND SQUEEK	7900	5300
CHESTER CHEETAH 2	8900	6900
DYNAMITE HEADY	9900	7000
KING OF THE MONSTERS II	9900	7900
MICKEY'S ULTIMATE CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	7500
NHL HOCKEY 95	9900	8900
OUTRUNNERS	9900	8300
PIRATES OF THE DARK W.	9900	7900
SUBTERRANIA	8900	6800

CD32

	F.ÁR	A.ÁR
DANGEROUS STREETS	1999	1299
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SURF NINJAS	2999	1299
TROLLS	1999	1299

SUPER NES USA VERZIÓ

A JÁTÉKOK KIZÁRÓLAG ADAPTERREL MŰKÖDNEK!

JURASSIC PARK	9900
PUSH OVER	5500

THE UNTOUCHABLES	9900
PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	8900
SUPER PLAY FOOTBALL	7900
HARLEY H. ADVENTURE	7900
UNCHARTED WATERS	7900
KENDO RAGE	7900
BATTLE BLAZE	7900
X-KALIBER	8900
DR. FRANKEN	8900
INT. TENNIS TOUR	7900
LAWNMOVER MAN	8900
AERO THE ACRO BAT	8900
OP. LOGIC BOMB	7900
CRAZY CHASE	9900
BLACK THORNE	9900
FIRE POWER 2000	7900
POWER RANGER	11900

+

AJÁNDÉK: 1 DB NTSC ADAPTER

SUPER NES PAL VERZIÓ

	F.ÁR	A.ÁR
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAWK	7900	6900
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MAGIC BOY	7900	5900
MICRO MACHINES	8900	7900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SUPER BOMBERMAN 2	7900	6900
SPIDER-MAN	9900	8800
TROLLS	7900	5500
TRUE LIES	9900	8800
VORTEX	9900	8900
WOLVERINE	9900	8800

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
SHADOW OF THE BEAST	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

AJÁNDÉK: KÉT CARTRIDGE VÁSÁRLÁSA ESETÉN 1 DB AKCIÓS C64 KAZETTA!

576 JÁTÉKOK AKCIÓJA

	F.ÁR	A.ÁR
LONG LIFE + KASTÉLY	1599	1998
F-16 + NO LIMIT	1599	1998
TETRIS + SWORD OF HONOUR	1399	1698

C64 LEMEZ

	F.ÁR	A.ÁR
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	850
KIDS PACK (6 játék)	999	799
LETHAL WEAPON	799	599
OPERATION HORMUZ	699	599
POPEYE CO. (3 játék)	999	799
POSTMAN CO. (3 játék)	999	799
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMANDO	799	699
TROLLS	899	699
WINTER SUPER SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799

EGYET FIZET KETTŐT KAP!

C64 AKCIÓS KAZETTÁK:

RICK DANGEROUS 2	699
GO FOR GOLD	699
JAMES POND	699
MOONWALKER	699
QUE DEX	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
NIGHT SHIFT	699
ACRO JET	699
ST DRAGON	699
CALIFORNIA GAMES	699

AKI KÉT KAZETTÁT VÁLASZT, AZ ITT FELSORLTAK KÖZÜL ANNAK KETTŐ HELYETT CSAK EGYET KELL FIZETNIE !

Egy szelvény csak egy akciós ajánlatunkra vonatkozik, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs

576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény

ÉRVÉNYES 1995. SZEPTEMBER 15-IG!

Ezen szelvény bemutatója a felsorolt játékokat a fenti akciós árakon vásárolhatja meg.

EGY SZELVÉNY CSAK EGY JÁTÉK VÁSÁRLÁSÁRA JOGOSÍT.

576 KByte

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151



















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

KAPOSVÁR
Damjanich u. 26.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

WIZARD'S JÁTÉKTEREM
TOP TEN SHOP
Budapest, Irányi u.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

SZEGED,
Vadász u. 5.

m i n d e n

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL